Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!



ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

可愛い

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

Nr 11/98 (11)
Czerwiec 1998

KAWAII MA ROCZEK!

Masamune Shirow
i początki twórczości

You ` re Under Arrest!
śliczne policjantki zamiast bogiń

Neon Genesis Evangelion
karaoke z Aniołami

Appleseed
po polsku!

Vampire Princess Miyu
Devil Hunter D
oblicza wampira



Kawaii

Numer 11
Czerwiec 98
e-mail: kawaii@mikrozet.wroc.pl

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych

Witold Nowakowski
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Piotr Kowalski
Tom S. Gawroński
Bartosz Kędzierski
Dariusz Styrna
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak
Yukiko Miyaura

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Witold Zagrodny
dyrektor handlowy

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Krzysztof Herla
biuro obsługi klienta

Dział Reklamy:

Agnieszka Biernat
tel.: 0 602 67 50 19
tel./fax: (071) 34-120-83
e-mail: silver.reklama@mikrozet.wroc.pl

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Banzai! Banzai! Banzai!

Dokładnie rok temu, w tym oto miejscu, stała się rzecz niesamowita - dzięki koncentracji sił garstki zapaleńców (i kilku mniejszym cudom), do rąk polskich fanów trafił pierwszy numer (w tej chwili to już biały kruk!) pisma o jakim marzyli wszyscy mangamaniacy w Polsce. Być może nie byliśmy doskonali i nadal wiele nam brakuje, ale uwierzcie, że naprawdę się staramy, co na tak małym i nietolerancyjnym mangowym rynku jak nasz (patrz - informacje w polskiej prasie i telewizji), jest naprawdę niełatwe. Istniejemy tylko dzięki Wam i tylko dlatego, że nie przestaliście w nas wierzyć. W ciągu ostatniego roku coś zaczęło się dziać, można śmiało powiedzieć, że byliśmy świadkami narodzin rynku mangowego w Polsce, który w chwili obecnej jest jeszcze w powijakach, jest mały i bezbronny, a zatem tym bardziej powinniśmy o niego dbać. Pamiętajcie, że wszystko jest w Waszych rękach. My będziemy zawsze z Wami i będziemy Wam pomagać, ale to Wy - pierwsze pokolenie mangamaniaków w Polsce, musicie pociągnąć to dalej i przekonać ludzi, że manga to nie seks i przemoc dla dzieci - jak to jest często określane przez środki masowego przekazu - lecz wspaniała przygoda dla wszystkich ludzi z wyobraźnią. To tyle odnośnie przeszłości, teraz zerknijmy w przyszłość. Plany mamy wielkie, chcemy wzrastać wraz z mangowym rynkiem, chcemy dać Wam to wszystko, o co tak usilnie prosicie. Z pewnością pomoże nam zamieszczona w tym numerze ankieta (koniecznie wypełnijcie i przyślijcie na adres redakcji!). Jak zapewne już zdołaliście się zorientować, w ciągu kolejnego roku naszego istnienia nasz rodzimy rynek wzbogaci się o cenione przez fanów na całym świecie mangi, pojawią się też pierwsze spolszczone anime, my natomiast postaramy się informować Was o tym na bieżąco. Zawsze staramy się być tam, gdzie dzieje się coś ważnego. Po prostu bądźcie z nami i walczcie o swoje, a reszta stanie się sama. Ech, za bardzo się rozlazłem (łezka się w oku zakręciła) i zabrakło miejsca na omówienie zawartości rocznicowego numeru. No cóż, najlepiej sami to odkryjcie, tak jak rok temu po raz pierwszy - radość odkrywania tego co tajemnicze i pociągające, to przywilej wszystkich fanów mangi i anime. Mamy nadzieję, że za rok spotkamy się ponownie...

Paweł Musiałowski



W dniach 13-14 czerwca odbędzie się w Gdańsku impreza pod nazwą:

ANIME NO GAKKOO

Oto kilka informacji:

Miejsce:
VIII LO Gdańsk ul. Kartuska 128, około 5 minut tramwajem od dworca PKP Gdańsk Główny.

Czas trwania:
od 10.00 dnia 13 czerwca do godz 16.00-18.00 dnia 14 czerwca, czyli ponad 30 godzin!!!!!!!!!!!

Atrakcje:
- oglądanie anime
- konkursy: muzyczne, filmowe
- panel Evangeliona
- panel „śmierć w anime"
- fatasy
- RPG
- konkurs dla wszystkich rysujących - galeria

CENA ZA WJAZD: 12zł

UWAGA!!!!! Najważniejsza lecz najbardziej przykra wiadomość na końcu..
liczba miejsc jest limitowana... Dlatego prosimy o wcześniejszą rezerwarcję. Szczególnie dotyczy to osób z poza Trójmiasta... impreza planowana jest na ok. 300 osób, wszelkie zgłoszenia na priv'a.

Organiztorzy-kontakt:
Radek Bolalek-Tenchi tel. (0-58) 348-50-55
Marek Zielonkowski-Apsik tel. (0-58) 348-81-25

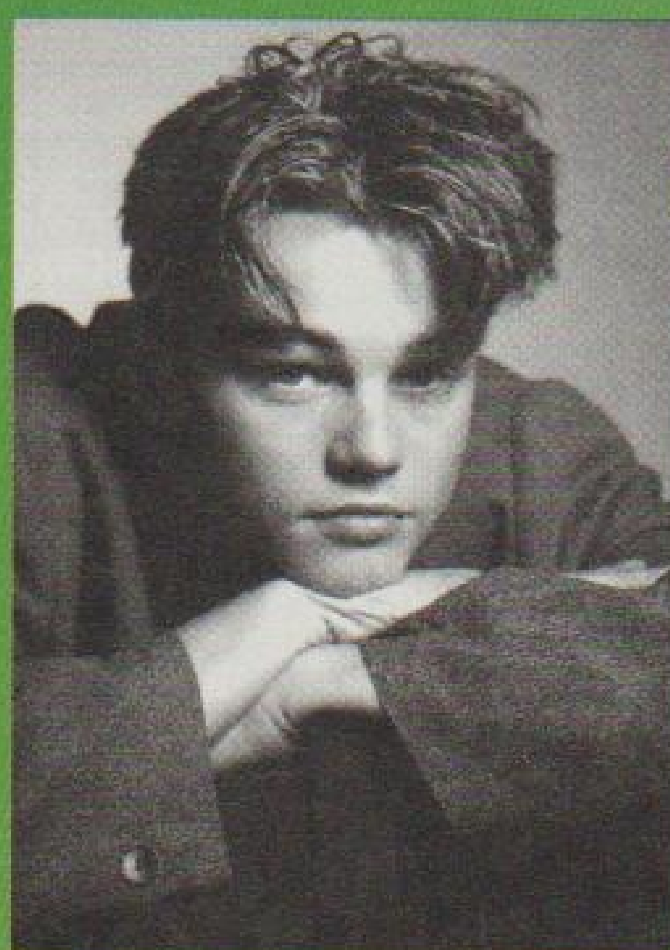
EURO-MANGA

Nasz mangowy polski rynek właśnie wzbogacił się o nową pozycję z gatunku euro-manga, pod dziwnym tytułem „Bzzz". Jest to pierwszy tom z czteroczęściowej serii. Manga wykonana jest w klasycznej czerni i bieli. Pierwszy tom ma 48 stron i jak zdołaliśmy się dowiedzieć, kolejne również będą wydane w tej samej formie.



Tytuł: Bzzz
Autor: Ryo Kenji
Wydawca: Mimex
Ilość stron: 48
Cena: 3.95

KSIĘŻNICZKA MONONOKE I LEONARDO DI CAPRIO!



Jedną z ostatnich wiadomości, którą można spotkać na Internecie jest niesamowita informacja dla miłośników twórczości Hayao Miyazakiego. Data 26 czerwca 1998 roku będzie terminem oficjalnej premiery „Mononoke Hime" na rynku wideo. Pierwsze 626,000 osób, które złożą zamówienie na wersję VHS dostaną także od firmy jako bonus śliczniutki breloczek na klucze Kodama. Wersja na kasetach wideo w systemie VHS będzie kosztowała 4500 yenów (około 200 złotych), co nie jest znowu wygórowaną ceną jak na japońskie oryginalne kasety, które przeważnie kosztują w okolicach 8000 yenów (za nowości, of course!). Wersja na laser dysku będzie dostępna również od 26 czerwca, z tym, że za jej dystrybucję odpowiadać będzie Tokuma Japan Communications, a nie Buena Vista Home Video. Wersja na laser dysku będzie zawierała również trailery (czyli reklamy filmowe, które możecie np. spotkać w kinie przed seansem) filmowe, które były prezentowane w japońskiej telewizji, a za ten zestaw fani będą musieli zapłacić 7800 yenów. Buena Vista szacuje przyszłe wyniki sprzedaży na około 5 milionów sztuk i zamierza zarobić na tym przedsięwzięciu około jednego miliarda yenów. Jeśli chodzi o „Raport z produkcji Mononoke Hime" to pakiet trzyczęściowy, którego całkowity czas trwania to 6 godzin i 40 minut! Przypomnijmy krótko: „Mononoke Hime" jest filmem do którego scenariusz napisał i wyreżyserował całość człowiek-legenda japanimacji - Hayao Miyazaki („Mój sąsiad Totoro", „Kiki`s Delivery Service"). Film ten, który kosztował zawrotną sumę 2,4 miliarda yenów (najdroższy film animowany jaki kiedykolwiek został wyprodukowany w Japonii), wszedł do japońskich kin 12 lipca 1997 roku i z miejsca stał się ogromnym przebojem (o czym pisaliśmy już parokrotnie w Kawaii w Mangowym Zawrocie Głowy). „Mononoke Hime" będzie dubbingowana (podłożone głosy przez rodzimych aktorów) i subbowana (podkładane napisy do oryginalnej ścieżki dźwiękowej) na język angielski przez Disneya. W najbliższej przyszłości planowana jest dystrybucja „Księżniczki Mononoke" w amerykańskich kinach.





Mononoke Hime © Nibariki/TNDG

I na sam koniec (dla wytrwałych) najważniejsza wiadomość dla wszystkich fanów Leonardo DiCaprio, których w Polsce jest już ogromna rzesza (sami widzieliśmy, że większość sali kinowej na projekcji monumentalnego superprzeboju „Titanic" była wypełniona przez nastolatki wyłącznie dla przystojnego Leonardo). Disney ujawnił, że właśnie są prowadzone negocjacje z Leonardo DiCaprio. Ten utalentowany aktor młodego pokolenia w wersji angielskiej miałby wcielić się w rolę Ashitaka. „Capriomania" sięgnęła szczytu!

Dział redagują Mr.Gato&Bandmanka

SERIA TELEWIZYJNA „DIRTY PAIR" JUŻ NA KASETACH!



Dobra wiadomość dla wszystkich fanów panienek z teamu „Dirty Pair", które sieją niezłe zamieszanie w całej galaktyce. Dotychczas najbardziej dostępną poza Japonią rzeczą z tej tematyki były średnio zabawne komiksy Adama Warrena, co powinno się szybko zmienić. Znana, również w Polsce, firma AD Vision (która wydała między innymi „Neon Genesis Evangelion" czy też „Gunsmith Cats"), nabyła prawa autorskie do rozpowszechniania serii telewizyjnej „Dirty Pair"!!! Już niedługo będzie ona wydana na kasetach wideo wyłącznie w wersji subtitled, czyli w oryginale z napisami!!! Miejmy nadzieję, że równie szybko będzie ona dostępna również w Polsce. Czekamy z niecierpliwością!







Dirty Pair © Haruka Takachiho/Studio Nue/Sunrise Inc./NTV

ERRATA

Dobra, wyjaśnijmy sobie jedną rzecz - za wszystko odpowiedzialny jest Chomik Alfred Drugi. W poprzednim numerze, w sprawozdaniu ze Świata Mangi 3, znowu daliśmy plamę - chodzi o Panią Agnieszkę Bis, z której zrobiliśmy Agnieszkę Lech - wielkie sorryyyy! No i Pegaz to oczywiście Naczelny, a nie P.J. Ech, ten Alfred!



KOLEJNA REEDYCJA „EVANGELION: DEATH"

Studio Gainax po raz kolejny postanowiło zadziwić wszystkich i podjęło decyzję o ponownej reedycji swojego największego dotąd dzieła „Neon Genesis Evangelion". Przypomnijmy, że na cały Projekt Eva składa się 26 odcinków serii telewizyjnej, którą obecnie można kupić również w Polsce. Można też kupić (w Japonii) kasetę promocyjną serii - „Genesis 0:0". Ponadto w wyniku szalonej popularności „Evangeliona" autorzy ugięli się pod naciskiem fanów i z fragmentów serii TV i niewykorzystanych kawałków „upichcili" film kinowy „Evangelion: Death". Drugim członem tego samego filmu była historia zrobiona już od nowa - „Evangelion: Rebirth" (stąd tytuł całości filmu: „Death & Rebirth"). Film ten wszedł do japońskich kin w marcu 1997 roku, a już w lipcu 1997 roku premierę miał kolejny film: „End of Evangelion".



Nowy film kinowy pojawił się w na początku roku 1998 w Japonii i nosi on tytuł „Evangelion: TRUE". Za realizację tego projektu odpowiedzialny był Masayuki, pełniący funkcję reżysera filmu. „Evangelion: True" zawiera reedytowaną wersję początkowej części „Death" (pierwszy film kinowy), a także trzy segmenty z „Death", „Rebirth" i „End of Evangelion".

Reżyserska wersja „Evangelion: True (Rebirth)" została już wyemitowana na japońskim kanale satelitarnym JSB, a premiera miała miejsce 2 stycznia 1998 roku. Seans trwał od 22.10 do północy. Podejrzewam jednak, że fani-szczęściarze zapewne nie spali już do rana. Tak czy inaczej, Japończycy to jednak mają czasami dziwne pomysły.



Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

TRUSKAWKOWY SMAK, CZYLI SLAYERSI ZNOWU W AKCJI!

Kolejne, trzecie dzieło z rewelacyjnego cyklu OAV „Slayers Special" (już niedługo w „Kawaii") to „Kagami yo kagami", co można przetłumaczyć jako „Lusterko, lusterko". Cała historia kręci się wokół legendarnego (jak wszystko w klimatach fantasy) lusterka, zwanego też „Reflektorem Cienia", które zostało wykonane ponad 400 lat temu. Ma ono cudowną właściwość, gdyż dzięki niemu można zmienić „ego" danej osoby (które ma taki sam poziom, ale całkowicie przeciwstawny charakter, jakkolwiek by to pokrętnie nie brzmiało). Przez pewien czas lusterko spoczywało zapieczętowane w głębokim ukryciu. Lecz pewnego dnia został odkryty materiał, z którego można było odczytać, gdzie można szukać „Reflektora Cienia". Ragan kradnie więc lusterko stowarzyszeniu Czarodziejów (madooshi), co powoduje, że ci zwracają się do Riny i Naagi z prośbą o jego odzyskanie.



Oto co do powiedzenia ma na temat tej nowej części Pani Maria Kawamura (seiyuu: „Biały Wąż" Naaga):

„Nowością w tym odcinku jest po raz pierwszy widok nieśmiałej i powściągliwej Naagi. Najśmieszniejsze jest w tym to, że przecież w „Slayersach" nie ma takich słów, jak „powściągliwy", nieprawdaż? Osobiście bardzo lubię wszystkie epizody OAV „Slayersów", ale najbardziej podoba mi się odcinek zatytułowany „Jedenaście Naaga". W tym odcinku nagraliśmy osobno śmiech, co skończyło się tym, że pod koniec nie mogłam zupełnie oddychać. Mam więc nadzieję, że dojdzie do realizacji dalszego ciągu. Latem „Slayersi" zawitają też do kin. Będzie również bardzo fajna gra, w której zostaną umieszczeni wszyscy bohaterowie, również ci, których można było spotkać w serii telewizyjnej".



Slayers © Kazuo Yamazaki/Kadokawa

MARIA KAWAMURA

W filmie i OAV „Slayers" użyczała ona głosu „Białemu Wężowi" (Saapento) Naaga. Naaga czasami potrafi być bardzo szlachetna, jednak najbardziej wyróżnia się swoim diabelskim śmiechem (kto słyszał, ten wie o co chodzi). Pani Maria ma image, jak to oceniają jej znajomi, „kwaśno słodkiej truskawki". Można powiedzieć, że jest podobna do lustrzanego odbicia Naagi (Ura Naaga).

TENCHI MUYO SPRAWCĄ KATAKLIZMU W KALIFORNII

Seria telewizyjna „Tenchi Muyo" nadeszła niczym tajfun do Kalifornii. Od grudnia 1997 roku (w ramach prezentu na Gwiazdkę - szczęściarze!), lokalna stacja KTEH ciągle przynosi spragnionym wszystkim mieszkańcom Północnej Karoliny i otaku kolejne epizody „Tenchi Muyo". Z naszych informacji wynika, że lokalna telewizja KTEH jest jedynym dostawcą tej niezwykle popularnej u nas w Polsce serii i zamierza wyemitować wszystkie 26 odcinków serii. Informacja dla ludzi z innej planety: „Tenchi Muyo" jest romantyczną komedią opowiadającą historię studenta wyższej uczelni - Tenchiego Masaki, który nagle znalazł się w dość nietypowej sytuacji, otoczony przez krąg dziwnych dziewcząt spoza naszej galaktyki. Jego pech (czyżby?) polega zaś na tym, że część z nich zakochała się w naszym Tenchim. Tak więc, zamiast cieszyć się spokojnym życiem, pić piwko, podrywać swoje rówieśnice w szkole i czytać komiksy, nieśmiały Tenchi zmuszony został do koegzystencji z sublokatorami: żeńską wersją pirata kosmicznego, parą oficerów galaktycznej policji (oczywiście - też kobiety) i księżniczką z dalekiej królewskiej rodziny. Wydaje się, że nic bardziej dziwnego nie może już spotkać Tenchiego... a może jednak? Pozostaje jeszcze pytanie: po co o tym piszemy? Wszak jedyny kontakt z Kalifornią Polacy mają poprzez serial „Słoneczny patrol" z „utalentowaną" Pamelą Anderson. Otóż przez pewien czas można było usłyszeć plotkę o prawdopodobnej emisji serii telewizyjnej „Tenchi Muyo" w jednym z ogólnopolskich kanałów (nie.. nie tego od discopolo!). Niestety, sprawa chwilowo przyschła, więc miejmy nadzieję, że gorący tajfun w postaci 26 odcinków „Tenchiego" również odwiedzi nasz kraj. Cała nadzieja w Was, drodzy Czytelnicy! Pamiętacie o „Odezwie Otaku"? Zakończmy ten news ostatnią sekwencją z „Otaku no Video" - „Fight Otaking!".





Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/A.I.C./Pioneer LDC Inc.

DVD zamiast VHS!

No tak. DVD zaczyna atakować na całej linii. Co prawda dopiero w USA i Japonii, ale prędzej czy później (co jest nieuchronne) dotrze również do Polski. Notabene całkiem niedawno odbyła się w Polsce oficjalna premiera odtwarzaczy płyt DVD dwóch znanych firm działających od dawna na rynku, które zaprezentowały swoje modele, których cena kręci się obecnie w okolicach 3500 tysiąca złotych (ale ceny szybko spadają). Świat został przez gigantów podzielony na pięć stref systemowych dla DVD (coś a'la PAL w Europie i NTSC w Japonii i USA). Nam wypada się tylko cieszyć, że znajdujemy się w tej samej strefie co Japonia (yo!), więc w przyszłości będzie można spokojnie sprowadzać importy z Japonii bez obawy, że film na który wydaliśmy majątek będzie - zbierając kurz - konkurował z plastikowymi owocami na półce. Wróćmy jednak do rzeczy. Otóż znana amerykańska firma dystrybucyjna - US Manga Corps (anime i mangi) zapowiedziała dystrybucję następnych tytułów na DVD. Będą to: „Poltergeist Report" (tytuł japoński będzie zapewne bardziej kojarzony przez fanów - „Yu Yu Hakusho"), „Peacock King: Castle of Illusion" i „Black Jack: Clinical Chart 6". Powinny być one dostępne już od 3 marca tegoż roku. Firma US Manga Corps zdecydowała się na wydawanie kolejnych tytułów po tym jak w połowie zeszłego roku wypuściła w wersji DVD anime na podstawie znanego mordobicia z Playstation i Saturna: „Battle Arena Toshinden".



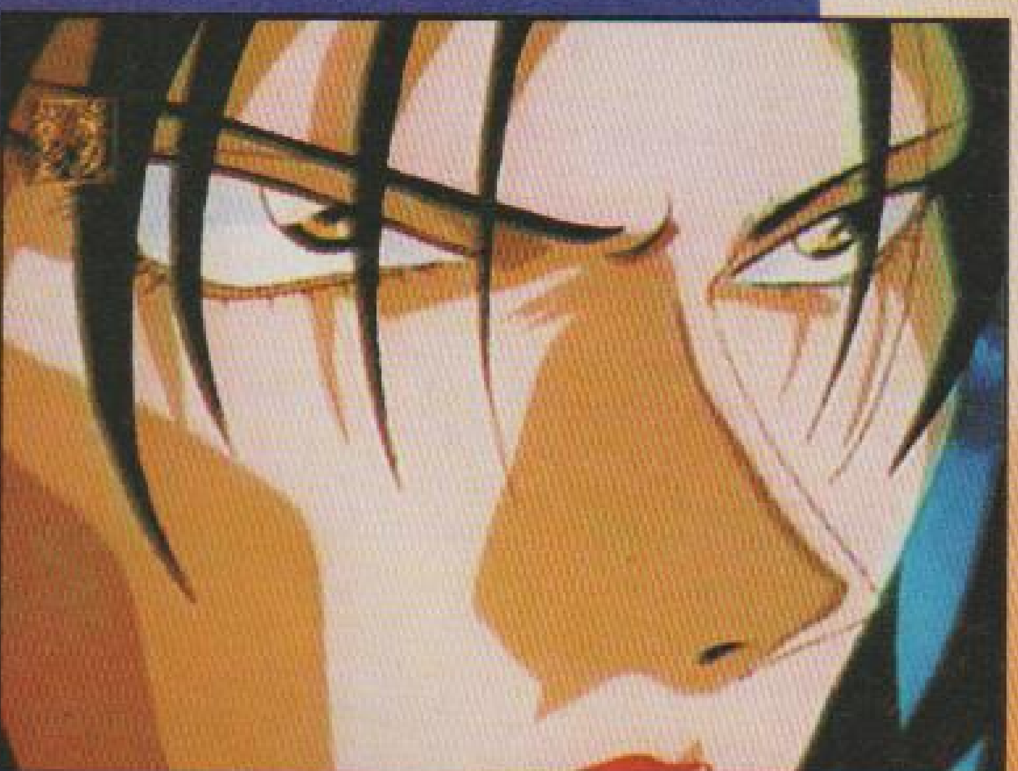
DRAGON KNIGHT

Epizod 2: Kolejny rycerz w mieście











Klasyczny początek. Przystojny jeździec z za ciętą miną, na czarnym rumaku. Fryzura jeźdźca rozwiana podobnie jak końska grzywa. Z pochwy na plecach wystaje rękojeść miecza. W tle gwizdany temat rodem z westernu. Czyżby na koniu siedział Clint? Nie, to Takeru. W offie komentarz, opowiadający przejętym głosem narratora o poprzednich przygodach bohatera. Jak już pisałem - klasyczny początek, czyli na horyzoncie pojawia się miasto.



Przemierzając kolorowe ulice miasta (przypominające nieco stare adaptacje „Romea i Julii"), uwagę Takeru przykuwają odgłosy gonitwy za kimś uciekającym z bocznej alejki. Uciekającym okazuje się być Jasiu, mały złodziejaszek. Obrabowani zbirowie(?), mimo sprytu malca, dopadają go i o mały włos nie dochodzi do tragedii. Na szczęście do akcji wkracza dzielny Takreu i obezwładnia dryblasów. Ucieszony złodziejaszek - Jasiu(?), już zamierza oddalić się wraz ze swoim łupem, jednak honorny Takeru przywołuje go do porządku, żądając zwrotu sakiewki poszkodowanym. Dryblasi(?) jak niepyszni muszą oddalić się czym prędzej, aby nie wystawiać się dłużej na pośmiewisko zebranej wokół gawiedzi. Radzi jednak są z tego, iż udało im się odzyskać ukochane pieniążki. Gdy Takeru i Jaś zostają sami, wybawca domaga się wdzięczności ze strony uratowanego, proponując sobie kolację i nocleg, jako godne wynagrodzenie swojej bohaterskiej postawy. Skąd jednak, pozbawiony łupu złodziej może mieć środki na wystawną kolację dla swego przyjaciela? Odpowiedź jest prosta. Jasiu wcale nie jest taki głupi, na jakiego wygląda. Oczywiście, nie oddał wszystkich zrabowanych dryblasom pieniędzy. Podczas uczty obaj przyjaciele rozsmakowują się w gorących potrawach, a Takeru (jako starszy?) również w widoku rozebranych pań, tańczących w rytm przygrywającej gościom kapeli. Wszystko pięknie, wszyscy szczęśliwi. Dziwny jedynie wydawać się może zupełny brak zainteresowania paniami ze



















strony Jasia. Wszak nie jest on aż tak młody. Gdy zabawa ma się już ku końcowi, dwaj przyjaciele postanawiają wziąć wspólny pokój na noc. I znów dziwny jest niepokój małego Jasia, oraz jawny protest przeciwko takim niewygodom. Tuż przed pójściem spać, w karczmie pojawia się dziwna rycerka(?), wygląda prawie jak Takeru i rozmawia z nim jak stara znajoma. Mimo to, Takeru nie zaprasza jej do pokoju(?). W pokoju Takeru nakazuje Jasiowi wzięcie kąpieli, sam zaś czeka na swoją kolej. Zamknięty w łazience Jasiu po-



woli rozbiera się, wtedy oczom zdumionego widza ukazuje się dziwnie krągłe ciało, nie pasujące do małego, chudego chłopaczka. No jasne, Jasiu wcale nie jest Jasiem, wręcz przeciwnie - jest Jasią. Niestety tego jeszcze wiedzieć nie może biedny Takeru, który z czystej grzeczności postanawia przynieść Jasiowi (czy też już Jasi) ręcznik, którego ten (czy też już ta) zapomniał (... ała!). Tylko film oddać może w pełni zdziwienie, jakie ogarnęło uczynnego Takeru. Sceny, jaka rozegrała się w po-



koju zaraz potem, również nie sposób opisać, zatem odpuśćmy ją sobie. Nie spodziewając się już niczego, co mogłoby ich zaskoczyć, Takeru i (już oficjalnie) Jasia wtuleni w siebie zasnęli. Całość przez okno obserwowali dwaj wykiwani przez parę (do niedawna) przyjaciół, teraz - kochanków. Zbirowie w towarzystwie potrafiącej znikać damy.



Ach! Zapomniałem wspomnieć, iż trójka ta wcześniej pojawia się u pewnego kapłana, który swoimi czarami sprowadził na dysputę kogoś z innego świata, kogoś z rogami i futrem, kogoś ZŁEGO. Tak, tak! Jak tylko Jedi go zobaczył, stwierdził jednoznacznie: „To chyba jakaś szycha." I myliłby się ten, kto uważałby inaczej. W rzeczy samej, ta „szycha" nakazała mrocznemu kapłanowi sprowadzić Jasię do owej świątyni zła. Kaplan, jak nietrudno się zorientować, posłał po Jasię naszą trójkę podglądaczy. Trójka ta właśnie zdążyła ogłuszyć Takeru i porwać Jasię. Do akcji



wkroczyła (niestety za późno) rycerka z dołu. Obudziwszy Takeru, wspólnie zarządzili pościg. Na szczęście nie musieli biegać daleko, gdyż drogą dedukcji szybko określili domniemane miejsce pobytu porwanej. Miejscem tym okazać się miała zła świątynia. Tam też bez trudu odnaleźli Jasię, jednak by ją oswobodzić, pokonać musieli jeszcze całe zastępy demonów. Jak im poszło, tego nie zdradzę i serdecznie zapraszam do oglądania. Jak? - spytacie. Mogę tylko podpowiedzieć, iż film jest osiągalny w Polsce, jednak trzeba dobrze poszukać.

Pora teraz na kilka słów dotyczących scenariusza, animacji, muzyki itp.

Scenariusz nie jest rewelacyjny. Klasyczny w swojej konstrukcji i stosunkowo łatwy do rozgryzienia. Niemniej, czasem miło jest obejrzeć taką prostą historyjkę.

Animacja. Tu należy się nieco więcej pochwał. Postacie wyglądają na



animowane komputerowo, dzięki temu cienie doskonale współgrają z ich bohaterami, a całość nabiera niezwykłej płynności. Miłe dla oka widza, choć to należące do wprawnego właściciela porażone może być kilkoma powtórzonymi ujęciami, w scenie, której tu nie opisywałem.

Co do muzyki, to jak już zaznaczyłem - western. Bardzo ciekawe rozwiązanie, bardzo ciekawe.

Bartek Kędzierski











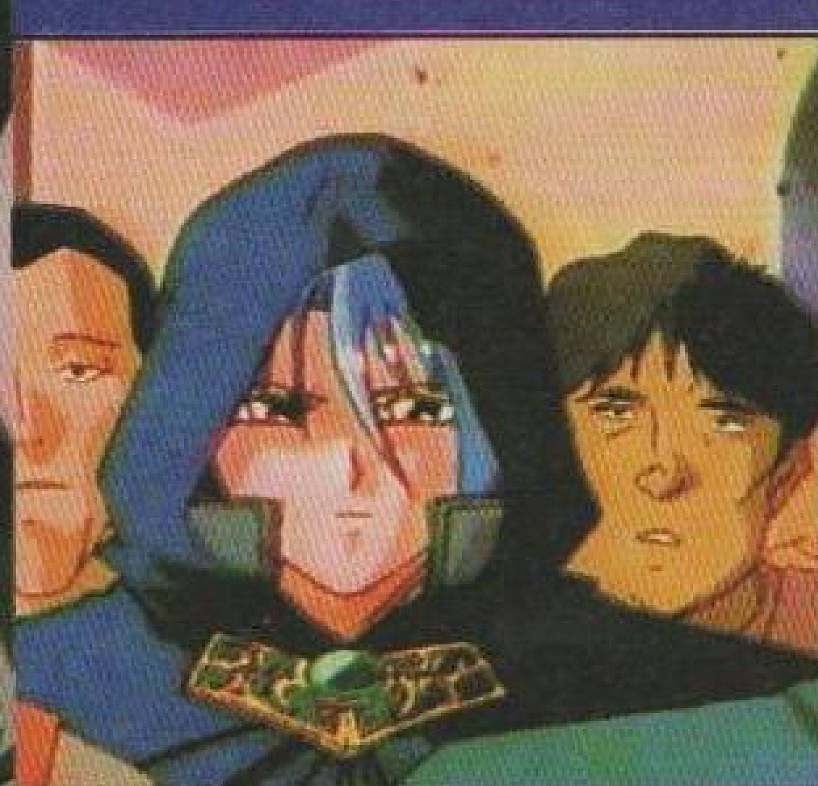


















Dragon Knight - epizod 2
Produkcja: Polystar Co. Ltd./élf/All Products
Dystrybucja: A.D.Vision
Reżyseria: Kaoru Toyo oka
Scenariusz: Akira Hatta
Chara design: Ako Sahara, Akira Kano
Czas: 50 minut
Dozwolone: 18

You're Under Arrest!







You're under arrest!" - ten okrzyk w wykonaniu jakiegoś tuzinkowego amerykańskiego twardziela z seriali telewizyjnych słyszeliście zapewne nie raz. Sytuacja tak wyglądała mniej więcej do lat 70. (do pojawienia się terroryzmu w USA), gdzie później rolę praworządnych stróżów porządku zastąpili bezwzględni terminatorzy, których motto życiowe sprowadzało się do prostej zasady: „najpierw ostrzegawczy strzał w środek czoła, a następnie pytamy o drogę". Po „Brudnym Harrym" nadeszła cała masa coraz to brutalniejszych fagasów, którzy odznakę policyjną kupili chyba na bazarze w Chinatown. Kiedy w Polsce nadal szalał - przeprowadzający staruszki przez jezdnię - kapitan Jan Żbik, w Ameryce ideał skutecznego policjanta zaczął lekko ewoluować. Efektem finalnym stał się superglina - Robocop. Kraj z gwiaździstym sztandarem stanął na krawędzi. Tymczasem jakoś niespecjalnie jestem sobie w stanie przypomnieć serii telewizyjnej lub filmu, który w całości zajmował-









by się nieefektownymi losami panów z policji drogowej. Śmierdzące spalinami przygody ludzi z drogówki dalej pozostawały w cieniu tajniaków, alfonsów, dealerów narkotykowych, handlarzy broni, szwarcenegerów z ZSRR i glin z policji kryminalnej. Kogo obchodzą ludzie badający promile alkoholu we krwi u weekendowych kierowców. Okrzyk „You're under arrest!" jakoś niezbyt tu pasował. Do czasu...

No i proszę. Pewnego pięknego dnia wpadła mi w ręce manga autorstwa Kosuke Fujishimy, pod takim właśnie tytułem - „You're Under Arrest!". Opowiadała ona o przygodach jednostki z Tokijskiego Patrolu Autostrad, skupiając jednak całą swoją uwagę na losach dwóch młodych policjantek - Natsumi i Miyuki. Sam pomysł nie był specjalnie oryginalny, a Kosuke Fujishima przyznał się po latach, że postacie Natsumi i Miyuki zapożyczył sobie z mangi swojego mentora Tatsuyi Egawy (Golden Boy) - „Be Free!". Tytuł ten jest pełen pościgów samochodowych i pojedynków na szosach, niczym z amerykańskich filmów kina drogi lat 70, czy też pamiętnego filmu australijskiego „Mad Max" (którego Kosuke Fujishima jest wielkim wielbicielem). Manga „You're Under Arrest!" tworzona była













Ken Nakajima





Natsumi Tsujimoto

zresztą na zamówienie przez szefów z wydawnictwa Kodansha, co jednak Fujishima przyjął z wielkim zadowoleniem, gdyż mógł on w niej popularyzować swoje wielkie pasje - miłość do motocykli i broni (zupełnie jak Kenichi Sonoda). Do zapoznania się z sylwetką Fujishimy zapraszam do osobnego artykułu z Kawaii nr 5/1997. Najbardziej znanym tytułem tego młodego autora jest „Oh My goddess!"", który to już gościł wielokrotnie na naszych łamach.

PIERWSZE SPOTKANIE

Taki właśnie tytuł nosi pierwszy epizod na kasecie wydanej we Francji nakładem „AK Vidéo". Właśnie od tego odcinka rozpoczęła się popularność tej (już w tej chwili ogromnej) serii. Na rogatkach stała - spóźniona już mniej więcej o około 15 minut - nowa adeptka policji - NATSUMI TSUJIMOTO. Właściwie to dopiero miała otrzymać odznakę Tokyo Highway Patrol (Tokijski Patrol Autostrad), jednak jej przyzwyczajenia z czasów studenckich ciągle brały górę. Natsumi była znana jako doskonała studentka, która jednak miała bardzo brzydką wadę - wszędzie się spóźniała. Ponadto była już wcześniej notowana w kartotekach policyjnych, co - jak możemy się domyślać - stało się za przyczyną jej innego hobby: Miyuki uwielbia szybką, na granicy ryzyka jazdę na swoim motorze (Mini ERA Turbo). I właśnie w takiej to sytuacji poznajemy pierwszy raz naszą bohaterkę. Pędząc na skróty koło świątyni, gubi swój plecak z drugim śniadaniem na krzakach koło schodów, co stanie się przyczyną jej pierwszej przygody w policji drogowej. W międzyczasie - zanim została schwytana przez Miyuki - zdołała uratować kota (a właściwie to kotkę, co okaże się w drugim epizodzie). Jednak w wyniku karkołomnej jazdy, złamała szereg obowiązujących w Japonii przepisów drogowych, co przedstawiła jej Miyuki zapisując na konto Natsumi pięć karnych punktów (minus jeden za uratowanie kotki).



Miyuki Kobayakowa

Summa summarum Natsumi spóźniła się do pierwszej pracy ponad godzinę. Szef Bokutoo Police Station (Posterunek Policji Bokutoo) był jednak wyrozumiały i kłamstwa usprawiedliwiające jej niesumienność („szykowałam koleżance omlet; koleżanka zaproponowała mi, żebym wyszła za mąż" etc.) skwitował bardzo eufemistycznie - Natsumi według niego jest mitomanką (nie ma się co śmiać - to naprawdę ciężka przypadłość). Najgorszą dla niej samej była jednak decyzja szefa w sprawie jej przyszłej partnerki na patrole. Miała nią zostać, cechująca się największym doświadczeniem i stażem na posterunku, policjantka MIYUKI KOBAYAKOWA. To właśnie ona przyznała punkty karne Miyuki i - na dodatek - dziewczyny od początku nie przypadły sobie do gustu. Niechęć na gruncie osobistym nie przeszkadzała im jednak cenić siebie wzajemnie za profesjonalizm. Jak łatwo się domyślić, pod koniec odcinka będą już dobrymi przyjaciółkami. Na razie jednak Miyuki i Natsumi zdały się na uśmiech losu, wybierając najbardziej sprawiedliwą na świecie metodę rozstrzygania sporów - na „chybił-trafił". Postanowiły rzucić monetą: jeżeli wypadnie „orzeł", to obie będą się starać, aby kapitan nie kazał im jeździć w tym samym patrolu. Decyzja zostaje jednak odłożona na później, gdyż losowanie przerywa tajemniczy pirat drogowy







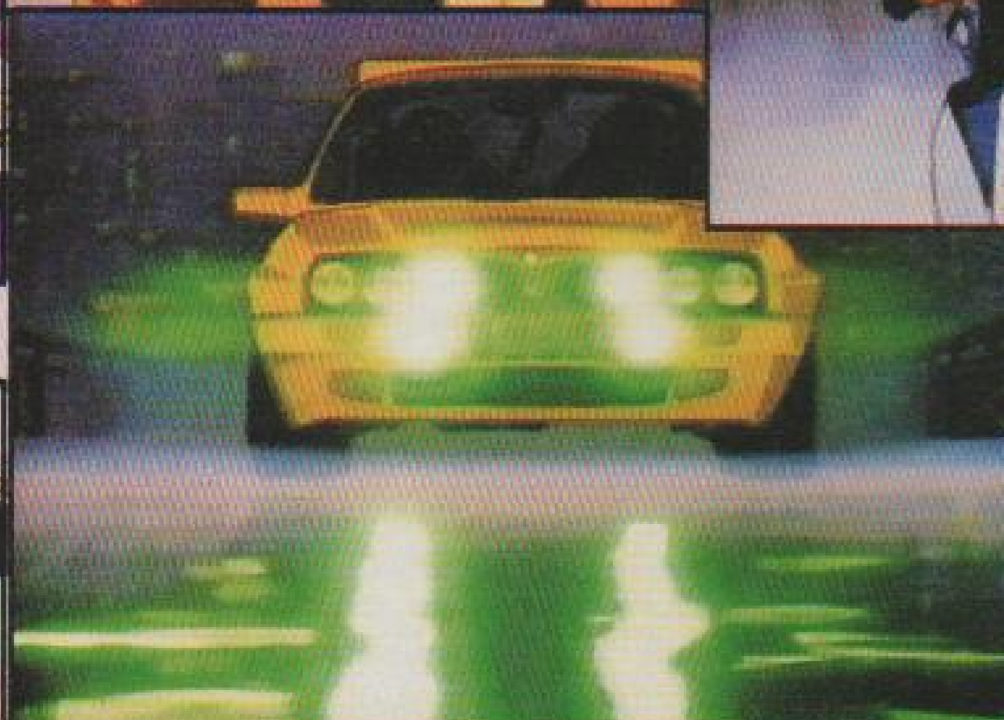














w czerwonym Austinie, każący się nazywać enigmatycznie „Panem Lisem”. Grozi on zdetonowaniem ładunku wybuchowego, jeżeli tylko dziewczyny wezwą posiłki z posterunku. Tajemniczy kierowca z czerwonego Austina wyzywa je na pojedynek na szosie, gdzie Miyuki i Natsumi będą zmuszone wykazać się sprytem i inteligencją. Dziewczyny mają też poważnego asa w rękawie - jest nim ich samochód patrolowy Nitro-Boosted Mini Patrol Car (z doładowaniem). Warto jeszcze dodać parę plotek z komisariatu (w końcu plotka jest dźwignią handlu, a przynajmniej dużych pieniędzy). Otóż miejscowym obiektem westchnień wszystkich pracujących w drogówce pań jest niejaki KEN NAKAJIMA, ogromny fagas jeżdżący na motocyklu, który - bez względu na pogodę - nie rozstaje się z „obciachowymi” okularami przeciwsłonecznymi, typu „lustrzanki” (mniej więcej takie, jakie nosiło się w latach 80.; miały zawsze w rogu malutką naklejkę „Italia”). Na pierwszy rzut oka widać, że Ken największą sympatią darzy Miyuki i ze wzajemnością (chociaż bardzo nieumiejętnie udawaną). Trójkąt miłosny uzupełnia kapitan posterunku Bokooto, który potajemnie wzdycha do Miyuki (na tym kończymy 596 odcinek „Mody na sukces”; resztę dowiecie się w kolejnym odcinku). Tak mniej więcej wygląda fabuła pierwszego odcinka.

RAJD TOKIJSKIEGO TAJFUNU



Tytuł drugiego odcinka sugeruje tło przyszłych wydarzeń. Do Tokio zbliża się ogromny tajfun, wiejący z prędkością 45 kilometrów na minutę. Spiker radiowy non-stop ogłasza lokalne komunikaty z prośbą o niewychodzenie mieszkańców po godzinie 21.00. W tym samym czasie na ulice sparaliżowanego fatalną pogodą miasta wyjeżdża tajemniczy pirat drogowy w żółtym samochodzie marki Lancia. Tak się składa, że pojawia się on tylko raz do roku i przez cały dzień stara się ścigać z policją. Z roku na rok jego popisy stają się coraz bardziej niebezpieczne, ale mimo to jeszcze nikomu nie udało się go złapać. Na pieńku z tajemniczym panem w dresie ma Ken




逮捕しちゃうそ

Nakajima, który przyrzekł sobie, że w tym roku już mu nie umknie. Po południu Miyuki i Natsumi spotykają jeszcze pod szkołą grupę dzieci, którym - mimo nadciągającego niebezpieczeństwa - nie spieszno było do domów. Znalazły one rannego - według diagnozy dzieci - kota. Nieufność wobec żeńskich przedstawicieli stróżów prawa mija jednak (dzieci nie chcą oddać kota), kiedy pojawia się nasz lokalny idol (a mówiłem, że szaleją za nim wszyscy) - Ken! Otóż kot, okazał się kotką z pierwszego odcinka (którą uratowała Natsumi), a powód jej niedyspozycji był prosty - była tuż przed okoceniem się, co wymagało szybkiej interwencji weterynarza.

Tajfun jednak zaczął dawać znać o sobie. Spowodował on zerwanie trakcji wysokiego napięcia, w wyniku czego światła i prądu pozbawieni zostali mieszkańcy dużej części stolicy. W tym samym czasie tajemniczy Lancia Man pierwszy raz w swojej pirackiej karierze stał się bezpośrednim sprawcą wypadku drogowego i gołym okiem widać, że w tym roku jego szaleństwo sięgnęło szczytu. Tak więc w finale dojdzie do dwóch pojedynków: Kena i „dresiarza" z Lancii, oraz dziewczyn z uciekającym czasem w drodze do weterynarza z kotką.

ACH, JAK PRZYJEMNIE!

Anime „You're Under Arrest!" to przyjemność najczystszej wody. Film jest jednak skierowany przede wszystkim do widowni 12 letniej, co w efekcie sprowadza się do prostego wniosku, że śmiało oglądnąć mogą go wszyscy. Oczywiście, ci którzy oglądają „Reanimatora" na śniadanie, a na deser łykają „Teksańską masakrę z piłą łańcuchową" skrzywią się z powodu zupełnego braku przemocy (!) w tej anime, co jednak według mnie jest ogromną zaletą tej produkcji. Filmy animowane z walorami edukacyjnymi należą obecnie do rzadkości, a do tej kategorii należy bez wątpienia „You're Under Arrest!". Nie są one jednak tak nachalne jak w serii „kolorowych zeszytów" ze - wspomnianym już z nazwiska na początku - kapitanem Żbikiem. Analogia jest tu nieprzypadkowa. Hasła typu: „Jak jedziesz koło szkoły, to zmniejszaj prędkość samochodu", mają wbić się głęboko w podświadomość młodego widza, tak samo jak ogromna rola milicji obywatelskiej w zwalczaniu dzikich band AK, barwnie prezentowana na okładce każdego „kolorowego zeszytu".





Teraz o największej atrakcji filmu. Anime ta ma szalową oprawę graficzną wyprzedzającą w przedbiegach większość animowanej produkcji (a przecież to tylko OAV!). O ile stwierdzenie o najlepszej grafice ze wszystkich oglądniętych przeze mnie filmów było by stwierdzeniem na wyrost, to śmiało mogę ogłosić, że "You're Under Arrest!" ma NAJLEPSZE EFEKTY ŚWIETLNE, które dotąd udało się osiągnąć w historii animacji. Połączenie tradycyjnej animacji z komputerową dało rewelacyjny efekt. Choćby tylko dlatego warto zobaczyć tę anime. Można oszaleć z zachwytu! Do tego jeszcze to wykonanie motocykli i samochodów... Ech, to naprawdę trzeba zobaczyć. Podejrzewam, że podobnego zdania byli Amerykanie, gdyż przeglądając stare numery „Animerica", w rubryce „najlepiej sprzedające się anime" przez parę miesięcy niepodzielnie królowała właśnie pierwsza kaseta z „You're Under Arrest!". Ukoronowaniem ogromnej popularności, jaką zdobyła ta OAV, była seria telewizyjna, która swoją premierę miała w japońskiej telewizji w październiku 1996 roku. Aby uatrakcyjnić zabawę, twórcy dodali w niej dużo więcej bohaterów, których nie dało się umieścić w serii OAV, między innymi "Strike Man", „Moped Woman" i „Saori-chan", ale o tym napiszemy kiedy indziej. Swoją drogą, usłyszeć „You're under arrest!" w wykonaniu takich dziewczyn, to czysta przyjemność, czego wszystkim czytelnikom życzy (na kasecie, a nie w rzeczywistości):



Mr.Gato









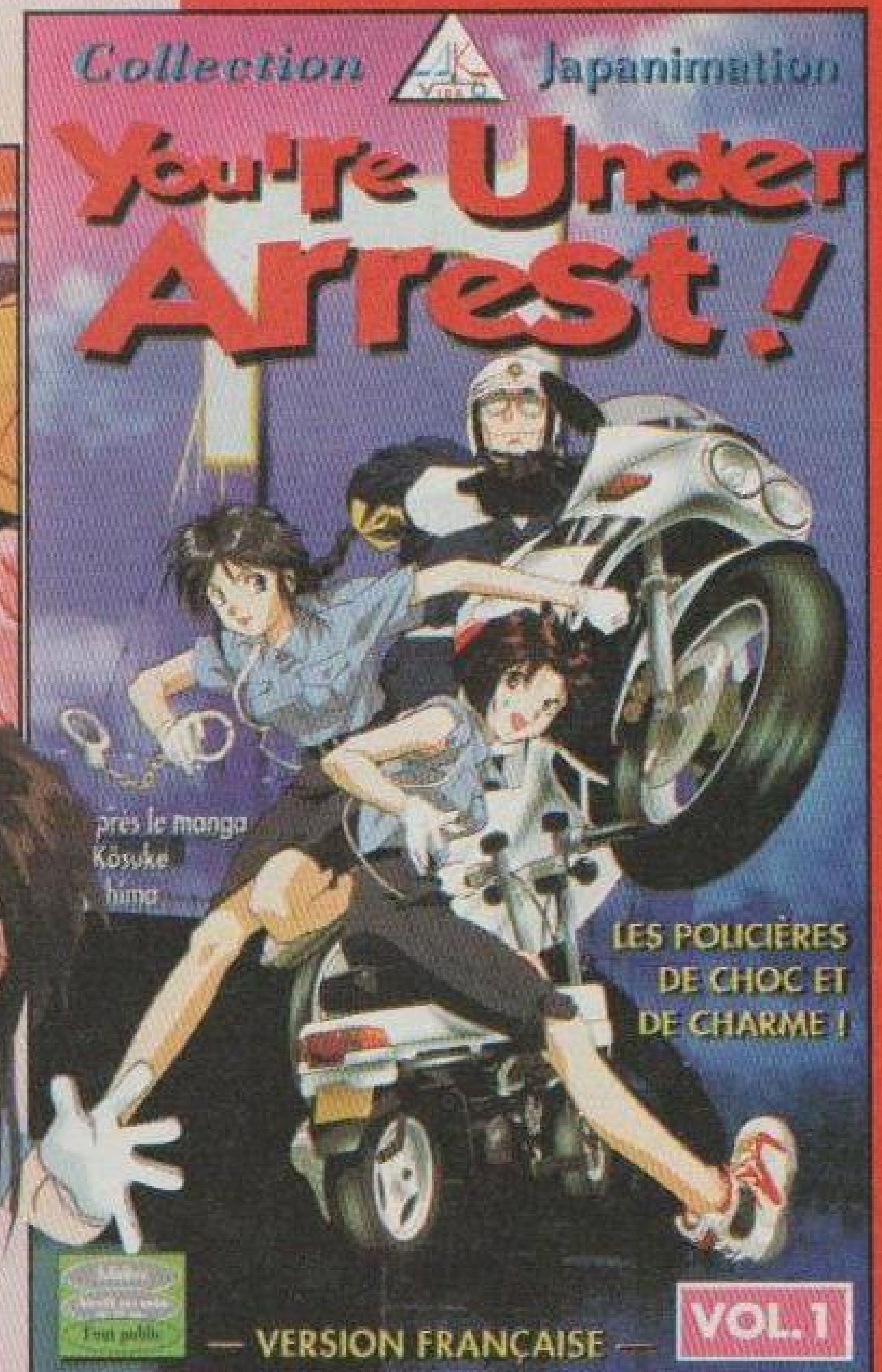












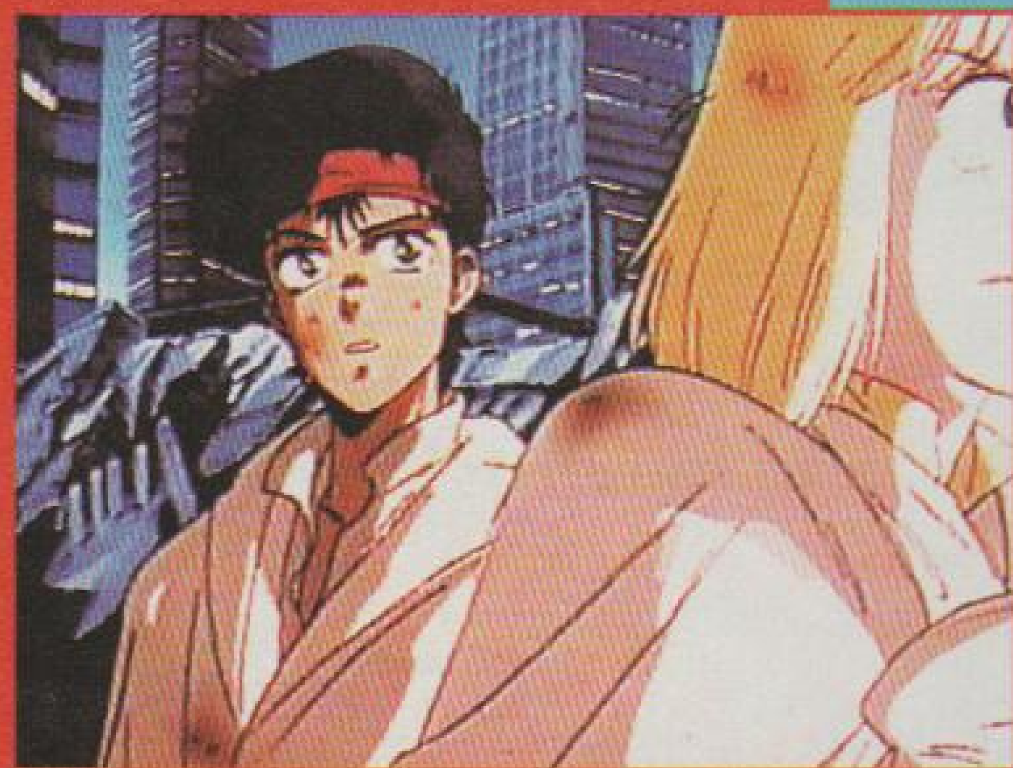
Tytuł: You're Under Arrest! vol. 1
Produkcja: Kodansha/Bandai Visual/Marubeni
Dystrybucja: I.D.E./AK Video
Reżyseria: Kazuhiro Furuhashi
Scenariusz: Michiko Kusate (na podstawie mangi Kosuke Fujishimy)
Chara design: Atsuko Nakajima
Czas: 55 minut



BLACK MAGIC M-66

MASAMUNE SHIROW I JEGO BLACK MAGIC M (Mario) - 66

Na pytanie kim jest Masamune Shirow każdy, nawet ten słabo orientujący się w temacie, odpowie jednym słowem... Shirow jest legendą... I będzie to dobra odpowiedź.
Jego twórczość obfituje nie tyle w ilość wydanych tytułów, co ich jakość i zasięg. „Black Magic", „Appleseed", „Dominion" i „New Dominion" czy na koniec „Ghost in the Shell", to tytuły stanowiące kamienie milowe rozwoju japońskiej mangi i anime. I mające niemały wpływ na ich światową ekspansję.
Kim zatem jest Masamune Shirow? Zbierając materiały o nim stwierdziłem ze zdziwieniem, że w przeciwieństwie do swoich kolegów po fachu to postać co najmniej tajemnicza. Posługuje się wyłącznie pseudonimem. Mimo usilnego grzebania w Internecie nie znalazłem żadnego jego zdjęcia. Od chwili debiutu udzielił tylko trzech znaczących wywiadów. Mieszka na mangowej prowincji, najchętniej pracuje sam itd... itd... Kończę, bo zaczyna to przypominać tajne akta super szpiega.



Przeglądając dotychczas wydane numery „Kawaii" w poszukiwaniu ewidentnych „dziur" tematycznych stwierdziłem, że o Masamune Shirow nie pisał nikt. Mimo, że kilka artykułów przetoczyło się po jego twórczości (Dominion Tank Police - 6 i 8/98; Appleseed 6/98, 4/97 i 3/97). Drugim faktem, który wywołał u mnie atak intensywnego drapania się po pozostałościach owłosienia czaszki, był brak najmniejszego choćby artykułu na temat „Ghost in the Shell" (ależ będzie, będzie - to niespodzianka! - dop. red.). Być może jest to temat tak oczywisty, że nikt dotychczas na niego nie wpadł. A przecież dzięki bezprecedensowej decyzji Canal+ jest to anime, które można obejrzeć w języku POLSKIM!!! I to anime przez naprawdę duże A!! I nie narzekać jeden z drugim, że nie każdego stać na Canal +. Ja powyższego nie posiadam, a po tygodniowej inwigilacji środowiska dotarłem do posiadacza dekodera i zafundowałem sobie tę przyjemność (o drugiej nad ranem) - dzięki Andrzejku. Dla chcącego itd...











Dobra... Wracajmy do Masamune Shirow.
Jest zdecydowanym przedstawicielem nurtu cyberpunk. Jego prace charakteryzują się przede wszystkim dużą ilością postaci i przesadnym nieraz dopracowaniem szczegółu. Dzięki temu, że niektóre postacie przewijają się przez różne tytuły jego mang (przykładowo Dr. Matthew z M-66 jest epizodyczną postacią w „Ghost in the Shell") cała jego twórczość zyskuje na pewnej spójności i uzupełnia się nawzajem.
Motywem, który często przewija się w jego pracach jest zależność między człowiekiem i wytworami jego techniki. Często zadaje pytania, na ile jest lepsze życie ludzkie od tego „udawanego" jakimi obdarzyliśmy roboty i cyborgi? I czy w ogóle istnieje między nimi różnica?



Masamune Shirow urodził się 23 listopada 1961 roku w Kobe. Jest zodiakalnym Strzelcem - jak ja (lubię takie dane, bo to mnie dowartościowuje). W miejscu swojego urodzenia pracuje zresztą do dnia dzisiejszego w przeciwieństwie do większości sław pracujących w Tokio. Jego imię i nazwisko to pseudonim, który można tłumaczyć na kilka sposobów. Masamune to nazwisko jednego z najsłynniejszych (może i najsłynniejszego) płatnerza, którego miecze przeszły do legendy. Shirow natomiast składa się z dwóch członów. SHI można odczytać jako „samuraj" (np. w słowie bushi), lub jako zlepek składników liczb dziesięć i jeden, oznaczających osobę urodzoną w jedenastym miesiącu czyli listopadzie. ROW to po prostu „młody człowiek".
Dane dotyczące jego życia i twórczości znalazłem w kilku miejscach, ale uznałem, że najbardziej osobisty był jego wywiad, którego udzielił Dark Horse Comics w 1995 roku.
Shirow już od dziecka lubił malować. W szkole podstawowej jego ulubioną techniką była akwarela. Jak sam przyznaje była to pasja, z którą jednak nie wiązał swojej przyszłości. Podobno do dzisiaj przechowuje niektóre pejzaże (góry i morskie wybrzeża), które były głównymi tematami jego prac.
W szkole średniej zrezygnował z twórczości artystycznej na rzecz sportu. Miał ponoć talent do judo. Z twórczością „pro-mangową" zetknął się bliżej podczas studiów na Osaka University of Arts, gdzie próbował swoich sił w malarstwie olejnym. Zamieszkujący z nim w akademiku kolega był fanem mangi i szczycił się kilkoma publikacjami. Sam Shirow przyznaje, że był to dla niego przysłowiowy „kopniak w czachę". Ktoś kto NIGDY (nie do wiary!!) nie kupował mangi zaczął ją rysować. Podobno właśnie braki edukacyjne w tym względzie wpłynęły na coś, co znawcy określają jako „unikalny styl" Shirow. Sam mangaka posługuje się skromniejszym określeniem mówiąc o swojej kresce jako „mało komercyjnej".
Wprawki trwały niemal dwa lata nim zdecydował się na publikację pozycji „BLACK MAGIC". Wydana została ona w formie paperback'u w lutym 1983 roku, przez grupę maniaków, którzy sami pokrywali koszty druku i ograniczonego kolportażu. Grupa nosiła nazwę Atlas Magazine. I jak to czę-

sto w bajkach bywa, a czasami zdarza się w naszej smutnej rzeczywistości, manga trafiła w odpowiednie ręce. Ich właścicielem był Harumichi Aoki, prezes małego natenczas wydawnictwa z Osaki o nazwie Seishinsha, który zachęcił go do dalszej pracy i zaproponował współpracę przy następnej pozycji.

Był to pierwszy kontakt Masamune Shirow z tzw. „prawdziwym światem" mangi.

„Sława" nie uderzyła mu do głowy i zdołał się skoncentrować na malarstwie olejnym na tyle, żeby skończyć studia. Pan Aoki cierpliwie czekał i gdy po uzyskaniu dyplomu Shirow narysował dla niego „Appleseed" (1985 r.) zorganizował mu prawdziwie komercyjny debiut na łamach swojego wydawnictwa. Tego samego roku Shirow otrzymał nagrodę Sejun Sho (odpowiednik Hugo) w krajowym konkursie twórczości SF.

Przez pięć kolejnych lat Shirow pracował jako wykładowca i przyznaje, że ówczesne kontakty z ludźmi sztuki wiele mu dały. Spotykał się z twórcami mangi i rozmawiał dużo na temat stosunku przeciętnego czytelnika do komiksu jako takiego.

Appleseed stało się żelaznym elementem repertuaru Shirow. W 1985 opublikował „APPLESEED BOOK TWO" i kolejno:
APPLESEED 3 (1987 r.),
APPLESEED 4 (1989 r.)
i APPLESEED DATABOOK (1990 r.)

Niesamowite ile można wyciągnąć z jednego tytułu.

Gdy porzucił nauczanie narysował dla Young Magazine Pirate Edition „GHOST IN THE SHELL" i „ORION" dla Seishinsha.

Zapytany o „korzenie" Shirow przyznał, że mangi jako takiej właściwie w dzieciństwie nie znał i jest nieodrodnym dzieckiem pokolenia wychowanego na kolorowej telewizji i nadawanych tam (często zagranicznych) seriali. Do ulubionych pozycji z tego okresu zalicza przede wszystkim „Gundam". Nie uważa swoich pomysłów za szczególnie oryginalne, bo uważa, że wszystko gdzieś kiedyś już było. Tym samym podważa autorytety niektórych kolegów po fachu twierdzących, że wszystko w ich kolejnej pracy jest nowe i oryginalne. Ze śmiechem (podobno uwielbia się śmiać) Shirow przyrównał takie wypowiedzi do sztuki gotowania. Można naturalnie wymyślić tysiące nowych zup, ale użytych do nich warzyw wymyślić się nie da. Wszystko co jest tworzone to jedynie różne kombinacje setek nieraz pomysłów wymyślonych przed nami. Oczywiście to co stworzymy może znowu zostać przekształcone w kolejnej „zupie" po dodaniu do niej kilku nowych przypraw.

Osobnym epizodem w twórczości Masamune Shirow jest jego romans z X-tą Muzą. Praktycznie wszystkie tytuły, które opublikował zostały sfilmowane bądź w formie OAV, bądź w formie „The Movie".

„BLACK MAGIC M (Mario)-66" trafił na ekrany telewizorów w 1987, szerzej o tej pozycji za chwilę... W 1988 roku odetchnęli fani „APPLESEED". Rok 1988-89 ruszył z rykiem silników jednostek Tank Police w serii OAV „DOMINION" (cztery odcinki). Serial cieszył się tak dużą popularnością, że w latach 1993-4 odpalono ponownie silniki maleńkiego czołgu Bonaparte w kontynuacji NEW DOMINION (Tank Police), będącej 6-cio odcinkową OAV.

Black Magic M-66 © Bandai/Movic/M.Shirow/Seishinsha



Przygoda z „GHOST IN THE SHELL" (1995 rok), to był już inny kaliber. Pełnoekranowy film z budżetem o jakim inni twórcy mangi mogli tylko pomarzyć. Film był koprodukcją trzech gigantów rządzących przemysłem anime a mianowicie Kodansha, Bandai i Manga Entertainment. Zlecenie zgromadziło najlepszych ponoć na terenie Japonii animatorów i grafików komputerowych. Jedyne pretensje jakie mieli „ortodoksyjni" wielbiciele Shirow, to zbyt duże odejście od designu mistrza. Faktycznie, gdyby pokazać niezorientowanemu w temacie widzowi GHOSTA i np. DOMINION, czy APPLESEED, nigdy by nie uwierzył, że miały tego samego „tatusia".





Pewnym zaskoczeniem dla mnie był stosunek mistrza do zależności pomiędzy mangą i anime. Uważa on mianowicie, że zbyt często ulega się fascynacji i przekonaniu, że komercyjny sukces mangi musi za sobą pociągnąć popularność anime. Uważa, że czasami anime na podstawie mangi kręcone jest nieco na siłę i nie wychodzi to na dobre ani komiksowi ani filmowi. Trzeba przyznać, że prawie mnie przekonał. Te dwa gatunki faktyczne dysponując nieco innymi środkami wyrazu niekoniecznie mogą dać ten sam efekt. Shirow uważa, że często anime spłaszcza mangę. Wielu tematów i osób ze względu na ograniczenia czasowe nie da się objąć scenariuszem i filmuje się jedynie wybrane fragmenty komiksu. W ten sposób fani mangi otrzymują bardzo okrojony produkt, którego na ogół nie akceptują, natomiast osoby nie znające komiksu mają jedynie mgliste i często mylne pojęcie o prawdziwej akcji mangi.



Zdaniem Masamune Shirow powinno się oddzielić oba gatunki i anime powinny powstawać jedynie na bazie oryginalnych scenariuszy pisanych pod kątem widza filmowego.

Mistrz przyznaje ponadto, że jego przygoda z anime nie jest najszczęśliwsza. Tak naprawdę poprzez wycięcie wielu wątków mangowych, przyczyniających się do powstania specyficznego klimatu jego twórczości, żadne z anime powstałych na bazie jego komiksów mu się nie podoba. Nawet GHOST (mimo wspomnianego już gigantycznego budżetu 5 mln dolarów). Trochę niestety w tym racji.



Nadal pracuje w Kobe, które jest drugim po Yokohamie największym portem w Japonii. Pewną ciekawostką w jego karierze jest fakt, że nigdy nie pracował jako „asystent" u uznanych sław mangi i anime. Sam lubi wykonywać pracę od A do Z. Sam opracowuje historie, szkice, rysunki i poszukuje różnych środków wyrazu. Twierdzi, że póki manga jest „w robocie", najlepiej mu się pracuje, dyskutuje i kłóci z samym sobą. Korzystając z kontaktów Studia Seishinsha podjął z czasem













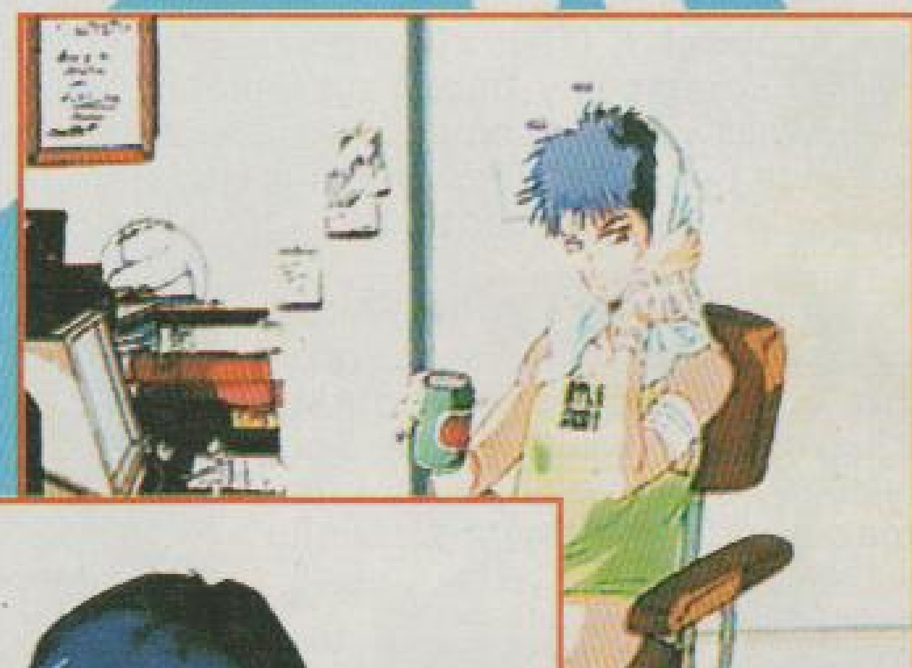
współpracę z amerykańskimi dystrybutorami w tym z Dark Horse Comics i Studiem Proteus. Każdego kto odwiedza Shirow w jego prywatnym mieszkaniu zadziwia wielkość jego „podręcznej" biblioteczki. Abstrahując od stosów magazynów, z których Shirow prenumeruje kilkanaście tytułów, półki uginają się pod setkami książek. Do tematów najczęściej spotykanych należą: biotechnologia, technologia militarna, mitologie różnych kultur i mnóstwo albumów z twórczością międzynarodowych sław rysunku i malarstwa.
Ma ciekawe hobby. W wolnych chwilach (choć ma ich podobno niewiele, nad czym mocno ubolewa) wykonuje z paper-mache laleczki lub fotografuje... pająki (fuj!). Lubi też czasami uciec do świata „tej innej" sztuki i pomalować w oleju lub akwareli czysto dla relaksu. Choć sam czuje jak trudno jest oddzielić pracę od „zabawy".

Podsumowując biografię i karierę Masamune Shirow chciałbym się zwrócić do wszystkich rodzimych rysowników, pojękujących nad swoim niedocenianym losem... Macie rysować, rysować i jeszcze raz... RYSOWAĆ!!! W końcu nie wiadomo w czyje ręce wpadną kiedyś Wasze prace. Może tak jak Shirow dostaniecie od jakiegoś wydawnictwa kopa na rozpęd i za kilka lat... Kto wie?... Może będziemy mieli własnych konkurencyjnych mangaków? Czego sobie i Wam życzę serdecznie... Amen.

A teraz na dowód, że początki prócz tego, że są ciężkie niekoniecznie muszą być najgorsze przejdźmy do BLACK MAGIC M-66. Przypominam, że to absolutny debiut Shirow (manga-02.1983 r., anime 1987r.). Anime BLACK MAGIC jest tylko częścią oryginalnej mangi i właściwie bazuje tylko na jednym z jej epizodów o tytule „Boobytrap". Spotkałem się z takim określeniem, że film jest tak stary jak doby i właściwie można się pod tym podpisać. Nawet w świetle obecnie panujących standardów. Można trochę ponarzekać nad animacją ale... Ale nie zaczynajmy od marudzenia.

A zatem pierwsza profesjonalna animacja mistrza Shirow i piękna (?) reporterka Sybel. Film zaczyna się nieco standardowo sceną burzy. Deszcz leje, błyskawice walą jedna za drugą i w środku tego bałaganu leci sobie wojskowy transporter. Kurs maszyny wskazuje bądź na wysoką zawartość preparatu C_2H_5OH we krwi pilotów, bądź uszkodzenie i to poważne. Sytuacja staje się nieco mniej standardowa, gdy jeden z pilotów niszczy radio uniemożliwiając koledze nadanie tradycyjnego przy takich okazjach S.O.S. Po serii efektownych eksplozji, gubiąc po drodze niezbędne do latania wyposażenie, transporter kasuje sporą połać lasu rujnując długoletnią pracę natury i miejscowych leśników.
Z ładowni wypadają dwa białe kontenery. Najwyraźniej z zawartością, bo słychać powolne bicie serca...

Prezentując nam Sybel, główną bohaterkę anime, Shirow postanowił od razu ukazać tzw. nagą prawdę. Dziewczyna, pracująca jako wolny strzelec w zawodzie reporterki (nie dodam, że paparazzi, bo to ostatnio niemodne słowo) zostaje wyrwana spod prysznica alarmowym sygnałem aparatury radiowej. Udaje się jej namierzyć tajny kod wojskowy zawiadamiający o wypadku transportera przewożącego eksperymentalne cargo do laboratorium. Obserwując mieszkanie Sybel poczułem od razu sympatię do jego właścicielki. Wszystko zwalone na kupę, czego nie ruszyć walą się na dół tony papieru, bielizny i sportowego sprzętu. A mimo to od razu znalazła w tym bigosie ołówek. Znaczy wiedziała co gdzie jest. Cóż, porządek na biurku niejedno ma oblicze. Na moment stanęło mi serduszko, gdy z kamerą i sprzętem pod pachą Sybel świecąc gołymi (notabene zgrabnymi) pośladkami wypadła na korytarz. Zapowiadało się na dobry ubaw. Ale nie... Reporterka przypomniała sobie, że film dozwolony jest od lat 15 i wróciła po okrycie, czyli wdzianko a'la Rambo.











Tymczasem w lesie trwa szeroko zakrojona akcja poszukiwawcza. Z kolejnych wahadłowców wysiadają oddziały jednostek specjalnych grzebiących wśród szczątków transportera i w okolicznych krzakach. Ich dowódca, pułkownik Arthur w towarzystwie niskiego naukowca (obowiązkowo w białym kitlu) zostaje wezwany na miejsce, gdzie oparte o skarpę stoją wybebeszone kontenery. Głębokie ślady w miękkiej ziemi wskazują, że ich zawartość poszła w świat i nie ma zamiaru wracać.
Zdenerwowany naukowiec o nazwisku Slayt wyjaśnia wojskowemu, że ładunkiem były dwa roboty typu M-66, posiadające pewne specjalne umiejętności, które zapewne nie spodobają się ani armii, ani policji. Ilość broni jaką jest w stanie zastąpić jeden tylko robot jest wystarczająco duża, by pułkownik zaczął traktować swoją misję poważnie. Tym bardziej, że zaginęła nie jedna, a dwie maszyny. Całe to zamieszanie obserwuje już Sybel w towarzystwie swojego zaprzyjaźnionego reportera z telewizji.

W innej części lasu dwaj turyści maszerują sobie podziwiając piękny świat i otoczenie. Zaniepokojeni ruchem w krzakach przystają na moment i zostają zaatakowani przez niedźwiedzia. Okazuje

się jednak, że zwierzak nie ma zamiaru zrobić im krzywdy, a to z powodu braku kilku żeber i innych potrzebnych do życia organów. Zanim turyści dojdą do wniosku, że trzeba wiać, będzie już za późno.
Na miejscu katastrofy ekipa poszukiwawcza decyduje, że trzeba ściągnąć twórcę M-66 zamieszkującego pobliską posiadłość. Wysłany mały wahadłowiec najpierw dewastuje podczas lądowania dach, a potem dopiero padają wyjaśnienia o celu wizyty. Dr Matthew okazuje się katalogowym typem szalonego naukowca. Po mieszkaniu plątają mu się roboty. Wnuczka (blondyneczka o imieniu Ferris) robi to samo co roboty jej dziadka, to znaczy też się pląta tyle, że w apetycznym bikini. W piwnicy zamienionej na laboratorium co chwila coś wybucha i latają strzępy podartych algorytmów najnowszego „epokowego" wynalazku, a doktor w stanie skrajnej histerii grozi zagładą wszystkiemu co się rusza. Normalka...

Porwawszy naukowca na pokład, wahadłowiec ulatuje w niebo...
Zapada zmierzch. Obserwująca wszystko z ukrycia Sybel zostaje wraz z towarzyszem zatrzymana do rozpoznania. To znaczy z właściwym wojsku taktem rzucona o glebę, skopana, zakneblowana i skrępowana.
Przybyły na miejsce wypadku dr Matthew szybko orientuje się w sytuacji... Jego współpracownik wyznaje mu, że roboty nie dość, że polazły w siną dal, to jeszcze są w trakcie eksperymentalnej misji bojowej. W dodatku nie załadowano im byle jakiej misji, ale program testowy ułożony przez samego pana profesora. Misja ma na celu odnalezienie wskazanego ludzkiego celu chronionego przez armię oraz policję i unieszkodliwienie go. Pod nazwą „unieszkodliwienie" rozumiemy wszelkie typy działalności, zawarte między spaleniem laserem, a rozerwaniem gołymi rękoma na strzępy.

A teraz najważniejsze... Roboty mają znaleźć i zlikwidować nie byle kogo, ale pewną nastolatkę o imieniu Ferris. Taak jest!! Ni mniej ni więcej, tylko wnuczkę profesora.

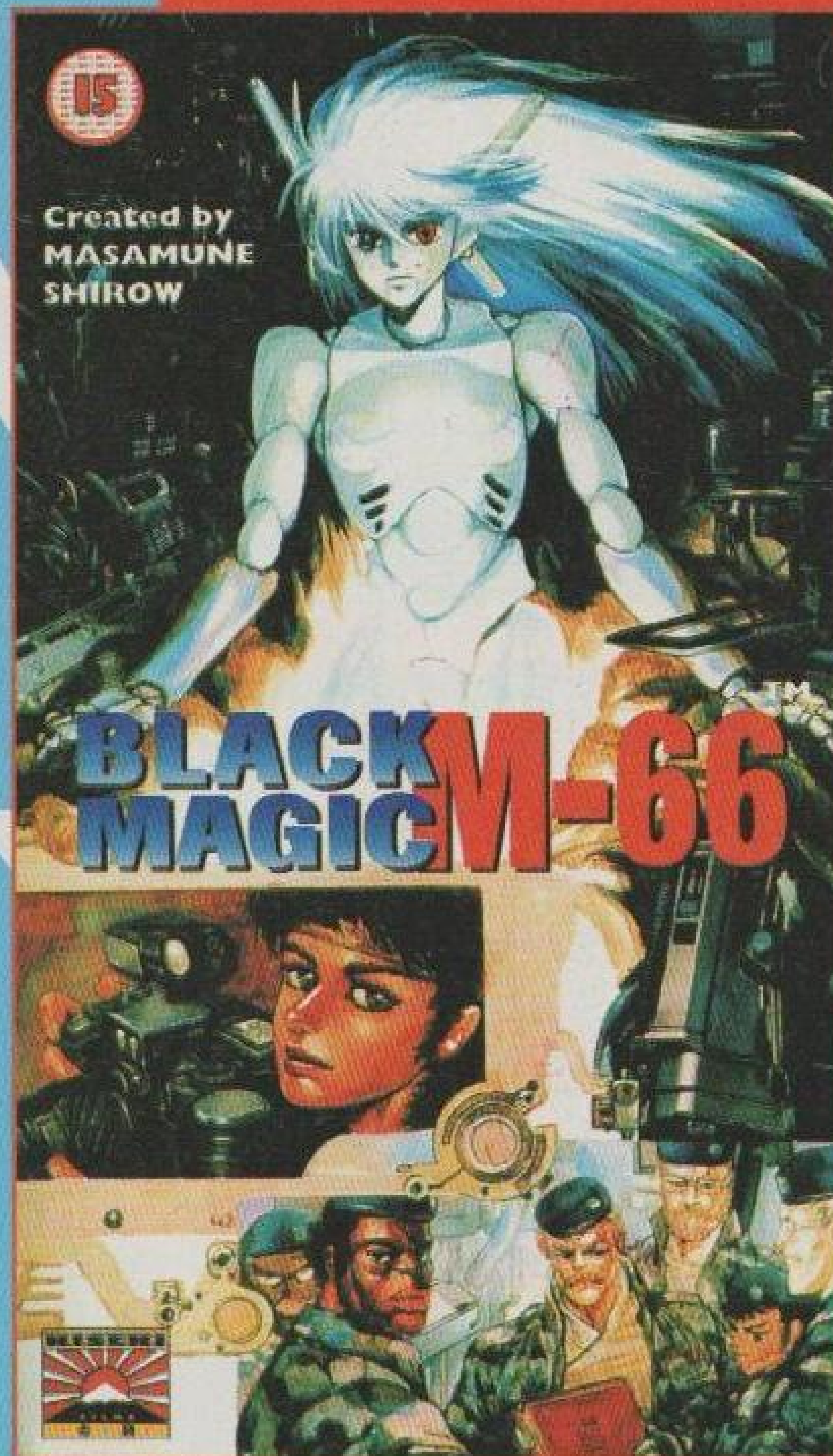
W momencie, gdy przerażony naukowiec opowiada o tym Arthurowi do akcji wkraczają nowi bohaterowie. Pierwsi giną postawieni na czatach dwaj żołnierze. Najogólniej biorąc doznają rozdwojenia jaźni po użyciu przez jednego z M-66 lasera. Dwa roboty szaleją w zasadzie nie napotykając poważniejszych przeszkód. Kule z automatów nie robią na nich większego wrażenia, a wszelkie energetyczne pułapki omijają jak dziecinne zabawki. Poruszają się z obłędną szybkością w tak nielogiczny sposób (coś jakby biegające bokiem kraby), że żołnierze nie mają najmniejszych szans w błyskawicznie rozgrywanych starciach. Jedynie duże generatory odpychające roboty za pomocą wytworzonego pola odnoszą jakiś skutek. Jeden z M-66 (chłopczyk) zostaje w końcu usidlony za pomocą elastycznych siatek przewodzących wysokie napięcie. Nim żołnierze zdołali go przeprogramować automat wybrał autodestrukcję, zabierając ze sobą kilka kolejnych ofiar. Drugi robot (dziewczynka) po odtańczeniu skomplikowanego układu z metalową tyczką, którą porozsyłał w krzaki usiłujący go obezwładnić oddział, znika w ciemnościach. Ogóle zamieszanie wykorzystuje Sybel, idąc w ślady ocalałego M-66 i znikając w mroku z uwieszonym jej „męskiego" ramienia asystentem. Jako zawodowiec dziewczyna szybko kojarzy podsłuchane rozmowy i wyrusza w kierunku willi dr Matthew. Już pierwszy rzut oka wystarcza by stwierdzić, że M-66 był jak zwykle szybszy. W garażu stoi przecięty precyzyjnie na połowy samochód, obok drzwi wejściowych zieje wejściowa dziura, schody wyglądają jakby ktoś je potraktował młotem pneumatycznym... O laboratorium lepiej nie mówić. Inwigilacja domu nie może się obyć bez niewielkich stłuczeń. Jeśli biegasz z przyłożoną do oka kamerą, to wcześniej czy później musisz się nadziać na wbitą w ziemię skrzynkę na listy. Która w chwilę potem musi ci jeszcze naturalnie spaść na stopę. Pełna najgorszych obaw Sybel odnajduje w końcu telekomunikator (coś w guście video sekretarki telefonicznej) nadający na okrągło wiadomość dla profesora. Otóż jego wnuczka znajduje się w mieście w towarzystwie przyjaciół, wróci późno i niech się dziadek nie martwi, bo jest pod dobrą opieką, buziaczki itd. itp.
Nie trzeba być szczególnie inteligentnym robotem mordercą, by potraktować to jako zaproszenie do odwiedzenia wymienionego w informacji lokalu. Od tego momentu zaczyna się wyścig, którego nagrodą jest życie Ferris.
Wojsko, Sybel i M-66 deptają sobie po piętach. Nasza reporterka pierwsza namierza cel i usiłuje uratować dziewczynę głównie schodząc robotowi z drogi. Nie jest to łatwe. Robot podążający z tępym uporem za Ferris nie przejmuje się zbytnio zamkniętymi drzwiami, windami czy elementami konstrukcyjnymi budowli. Czego nie zdoła otworzyć, rozwala używając do tego wszelkich dostępnych środków. A ma ich niemało.
Sami powiedzcie, czy M-66 nie wygląda na starszą siostrę „Terminatora". Finał pościgu na dachu walącego się wieżowca polecam wszystkim, którym z wrodzonego lenistwa nie chce się obcinać paznokci. W kilka minut ogryzą je sobie do skóry. Opisać się tego nie da... Trzeba zobaczyć.

Podsumowując, robot zostaje unieszkodliwiony i rozebrany na części. Sybel udaje się wykręcić sianem.
I wszystko fajnie, gdyby nie scenka kończąca film już po napisach. Widzimy następny model M-66 pakowany do kontenera. Jak widać ludzka pamięć o zależnościach poczynań i skutków bywa krótka. Moim zdaniem zakończenie byłoby jeszcze wymowniejsze, gdyby przy napisie końca postawiono dodatkowo znak zapytania „THE END?".

Darek Styrna





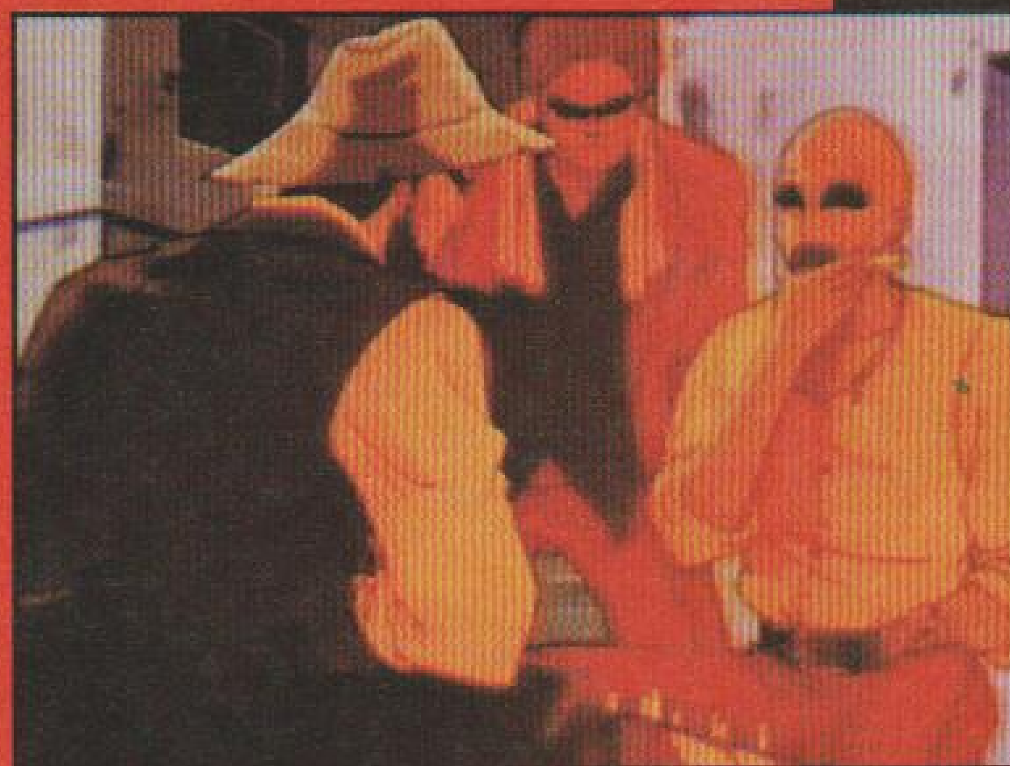


BLACK MAGIC M-66
Produkcja: Bandai Visual/Movic/Masamune Shirow/Seishinsha
Dystrybucja: Kiseki Films Ltd.
Reżyseria animacji: Takayuki SAWAURA
Chara design: Hiroyuki KITAKUBO
Oryginal story, scenariusz: Masamune SHIROW
Muzyka: Yoshihiro KATAYAMA



Wampir a. upiór jest człowiek zmarły, przez Chaos ożywiony. Pierwsze życie utraciwszy, w drugiego w nocnej porze używa. Wychodzi z grobu przy świetle księżyca i jeno za śladem jego promieni postępować może; napada śpiące dziewczęta lub młodych parobczaków, których nie przebudziwszy, krew ich słodką ssie...

Silvester Bugardio - „Liber Tenebrarum" w tłumaczeniu Andrzeja Sapkowskiego. (zawarto w trzecim tomie sagi wiedźmina Geralta o tytule „Chrzest ognia")



Vampire Hunter D

Z takim obrazem wampira jako takiego spotkała się zapewne większość z nas. Nietrudno sobie takiego osobnika wyobrazić. Wysoka, ascetyczna postać o papierowo bladej twarzy, z wąską linią sinych ust pod gorejącymi czerwonymi oczyma. Na ogół ciemny płaszcz z purpurową podszewką. No i oczywiście drapieżne kły, którymi wampir wgryza się w długie szyje swych ofiar... Na ogół szyje dziewczęce zresztą.

Co jeszcze? Naturalnie możliwość zmiany w wilka lub nietoperza, by na cichych błoniastych skrzydełkach przemierzać ciemności w poszukiwaniu krwawego posiłku. Bo naturalnie pożywieniem wampira, jedynym jakie jest w stanie trawić i które daje mu magiczną siłę, jest ludzka krew. Liczne podania poddają to w wątpliwość i twierdzą, że krew to krew i nie ma znaczenia czy jest ludzka, czy dajmy na to końska. Jednak tradycyjny wampir, od księcia Drakuli począwszy, a skończywszy na bohaterach „Wywiadu z wampirem", preferuje wyłącznie ludzką hemoglobinę.



Równie znane wszystkim są sposoby rozpoznawania i wykańczania tego nocnego stwora. Czy to takie ważne, że nocnego? Naturalnie... Promienie słońca zabijają wampira i zmieniają jego ciałko w popiół. Tak zginął osławiony Nosferatu...

Równie skuteczną metodą jest przebicie wampirzego serca osinowym kołkiem i odcięcie głowy, którą po dekapitacji należy wcisnąć między nogi uśmierconego już na dobre potwora. Do najpopularniejszych metod odstraszania wampira należy pokazanie mu krzyża, na którego to widok bestia jest niezwykle czuła. Jeśli nie mamy pod ręką krzyża, wystarczy odpowiednie złożenie dwóch patyków czy nawet rąk. Porażony takim widokiem wampir (jak pokazują liczne dzieła kinematografii) cofa się zazwyczaj osłaniając twarz i okrutnie, acz „uciesznie" syczy. Równie skuteczna jak krzyż jest woda święcona. Zarówno jej widok jak i dotyk wywołuje u wampirów odruch ucieczki. Ponadto stwór polany wyżej wymienioną wodą zaczyna się palić, lub przynajmniej obficie dymić. Z ludowych sposobów najpopularniejszy jest czosnek. Nie wiadomo czy jego widok, czy może zapach odstrasza wampira. Ja stawiam na zapach. Sam osobiście bardzo go lubię (co świadczy, że jeszcze nie jestem wampirem), ale znam takich ludzi którzy reagują na niego brakiem kolorystyki twarzy i próbą samouduszenia na drodze wstrzymania oddechu i zatkania sobie nosa. W świetle takiego faktu można by ich posądzić o bycie wampirami (jeśli rzecz ma miejsce w nocy), lub o bycie dobrym materiałem na wampira po śmierci (jeśli incydent ma miejsce w świetle promieni słoneczka).

Kończąc na metodach rozpoznawania wampira wymienię dwie: po pierwsze bestia nie rzuca cienia, a po drugie nie odbija się w lustrze. Tym samym nie należy zazdrościć samotnym wampirzym krwiocholikom, bowiem odpada im tym samym możliwość tzw. picia do lustra.

Dobra to na tyle o przedmiocie zainteresowania. Zapytacie co ma wspólnego powyższy wykład z demonologii słosowanej z mangą i anime? Otóż ma... Jako, że głównym tematem tego tekstu będą właśnie owi osobnicy. Ich wizerunek w anime zostanie przedstawiony na podstawie dwóch filmów. Może to niewiele, ale za to obie pozycje będą krańcowo różne. Zacznijmy od końca bardziej przyjaznego nam Europejczykom, czyli od anime nakręconego przez Toyo Ashida na podstawie prozy Hideuki Kikuchiego. Film nosi tytuł „Vampire Hunter D" czyli „Łowca wampirów D". Jego genezę wyjaśnia krótka wypowiedź autora. Hideuki Kikuchi zawsze chciał napisać (tak twierdzi) opowieść grozy, czyli mówiąc prościej horror. I miał on być mieszanką lokalnych opowieści



SYMBIOT

ludowych i standardów ukazywanych w kinie zachodnim.

Film jest również produktem ekscentryzmu autora. Pierwszy image bohatera nasunął mu podobno teledysk Phila Collinsa w którym występuje on jako rewolwerowiec i japoński wojownik (przypuszczam, że chodzi o clip „Don't loose My Number"). Tłem całości było czerwono zachodzące słońce. To narzuciło mu obraz postaci w długim płaszczu z sierpowato zakrzywionym mieczem na tle purpurowego nieba. Początkowe pomysły na twarz D (miał być niesamowitym przystojniakiem) zostały zastąpione ascetycznie ostrą twarzą o zimnym spojrzeniu zawodowego contractora. Gdy tylko ujrzał początkowe szkice chara designera Yoshitaka Amano wiedział, że spotkał właściwego człowieka. I tak narodził się D. Człowiek znikąd. A właściwie nie całkiem człowiek, ale o tym wkrótce.



Dla ciekawych dodam, że w przeciwieństwie do wielu produkcji „Vampire Hunter D" nigdy nie ukazał się w postaci mangi. Na razie jest bohaterem serii nowel autorstwa Kikuchiego. Jeżeli jego popularność wzrośnie, może doczekamy się pozycji rysunkowych.
Zatem pogrążmy się w mroczny świat CXXI wieku, gdy po wojnie nuklearnej wampiry i mutanty opanowały świat. Na początek bohaterowie jasnej, ciemnej i szarej strony mocy.

Absolutnie jasną stronę reprezentują jedynie:

DORIS RUMM (lub Dorris Lang jeśli posiadacie wersję dubbingowaną). Jest ona mieszkanką miasteczka leżącego opodal zamku hrabiego Magnusa Lee. To właśnie na jej urodę zagiął parol



ten najstarszy w okolicy wampir. Jest ponadto obiektem westchnień miejscowego przystojniaka o imieniu Greg. Wraz z bratem Danem jest potomkinią (głupio to brzmi) sławnego łowcy wilkołaków, który zginął podczas polowania. Jest typową blond pięknością o klasycznie nordycko - aryjskim wyglądzie

DAN RUMM (lub Lang j.w.) młodszy brat Dorris. Miła chłopczyna nieźle posługująca się wielkokalibrowym miotaczem. Niestety jego młody wiek i mikry wzrost sprawia, że służy głównie do porywania i używania w formie zakładnika.

Po drugiej stronie, znaczy się tej ciemnej, możemy spotkać:

HRABIEGO MAGNUSA LEE - bardzo, bardzo starego wampira, o którym miejscowe legendy mówią, że idzie mu na pięćsetny krzyżyk, a mimo to ciągle gustuje w młodej, części żeńskiej populacji ludzkości. Jako wampir stateczny wiekiem ma niesamowitą moc i nie działa na niego większość z omówionych wcześniej sztuczek odstraszających. Zdarzało mu się już w przeszłości porywać z wioski panienki czego wynikiem jest miła dla oka...

RAMIKA LEE - córka hrabiego i ostatnia z potomkiń Noble Hous of LEE (w tłumaczeniu ogólnym, to coś w guście szanownego domu rodu). Niezwykle drażliwa i dumna na punkcie swojego pochodzenia, dąży do utrzymania w czystości błękitnej wampirzej krwi domu Lee. Z tego też powodu na wieść o romansie staruszka ojca pragnie pozbyć się Dorris. Jako profesjonalistka nie zaczyna od szantażu, lecz od razu od próby morderstwa. Osobą niezwykle w tym pomocną jest...

REIGINSEI lub w skrócie Rei. Jest on służącym domu Lee. Łatwo rozpoznawalny z uwagi na punk czuprynę i dwuostrzowy sierp, którym posługuje się jak bumerangiem. Ponadto ma zdolność zakrywiania wokół siebie przestrzeni, co na ogół nie wychodzi jego oponentom na dobre. Marzeniem Rei jest przyjęcie do domu Lee, na zasadzie uznania go za krewnego wampirzego rodu. Co z tego wynikło już za moment.

A teraz strefa szara, czyli tacy owacy nie mający miejsca po żadnej ze stron:

ŁOWCA WAMPIRóW D - (nie radzę mieć żadnych skojarzeń z literką D, zwłaszcza nieprzyzwoitych). D to w gruncie rzeczy dobry facet. Zapytacie dlaczego wylądował w szarej strefie? No bo... Nie, nie mogę na tym etapie zdradzać największej w sumie niespodzianki filmu. Traktując go nieco pobieżnie, jest to wędrowny zawodowy łowca. Ostatni z wielkich... Nie pobiera na ogół żadnych opłat za usługi. Ubiera się w długi ciemny płaszcz z rogatym kołnierzem i wysoki szpiczasty kapelusz nadający mu wygląd Baby Jagi z bajek Disneya. Jako broni używa niesamowicie długiego miecza o półksiężycowatym ostrzu, który nosi zawieszony na plecach. Ma zdolności telekinetyczne... No i jest naturalnie głównym bohaterem anime. Żeby się nie zanudzić wozi ze sobą tzw.

SYMBIOT - czyli coś co można skojarzyć (gdyby nie wygląd) z dobrym świerszczykiem Pinokia. Symbiont służy D dobrą radą, przyganą lub pomocą. Ma postać makabrycznej twarzy na lewej dłoni D. Ma niesamowicie wręcz niewyparzoną paszczę i jest tolerowany chyba tylko dlatego, że gdyby nie on, nasz łowca tygodniami nie miałby do kogo otworzyć przysłowiowej gęby. Symbiont żywi się brudem i wszelkimi nieczystościami. Do specjałów zalicza pająki i inne robactwo.
Ostatnim przedstawicielem szarej strefy jest (niestety) DOKTOR PERINGO (lub Fering j.w.). Jest przyjacielem Dorris i pomaga jej, zapewniając pomoc w obecności burmistrza, który chce wygnać dziewczynę z miasta. Wydawałoby się dusza człowiek... niestety kończy smutno z dwoma dziurami w szyi, przez co staje się wampirem i pomagierem mieszkańców zamku...


Ramika Lee

Zauważyliście zapewne dopiski w nawiasach przy imionach bohaterów. Niestety lub stety historia stara jak świat anime. Amerykańska cenzura nim wypuściła anime na rynek nieco przetrzebiła sceny określane jako erotyczne i ociekające przemocą. A potem przylepiła na grzbiecie ograniczenie od lat 15. Zamiast zmienić 5 na 8 i wypuścić film w pełnej wersji. Wynikły stąd również, zupełnie dla mnie niezrozumiałe, zmiany w nazwiskach bohaterów. Podobno wersja oryginalna (sam posiadam niestety ocenzurowaną) bardziej przypominała gotycki horror, niż to co pozostawiły z niej amerykańskie nożyczki.

Została wydana oficjalna płytka z soundtrackiem „Vampire Huntera D". Osobiście polecam, bo ma niepowtarzalny urok. Trudno ją zakwalifikować pod jakiś konkretny nurt. To po prostu miła dla ucha ścieżka dźwiękowa pasująca bardziej do heroic fantasy niż horroru. Chętnych do jej wysłuchania kieruję pod dwa adresy dystrybutorów Nikaku Animart (nikaku@netcom.com) i Books Nippan (nippan@netcom.com).

No a teraz sam film.... Zaczyna się trzeba mu to przyznać z kopyta. Żadnych zapowiedzi czy uogólnień. A więc, mamy rok 12090 i mija dziesiąte tysiąclecie po totalnym kataklizmie nuklearnym...





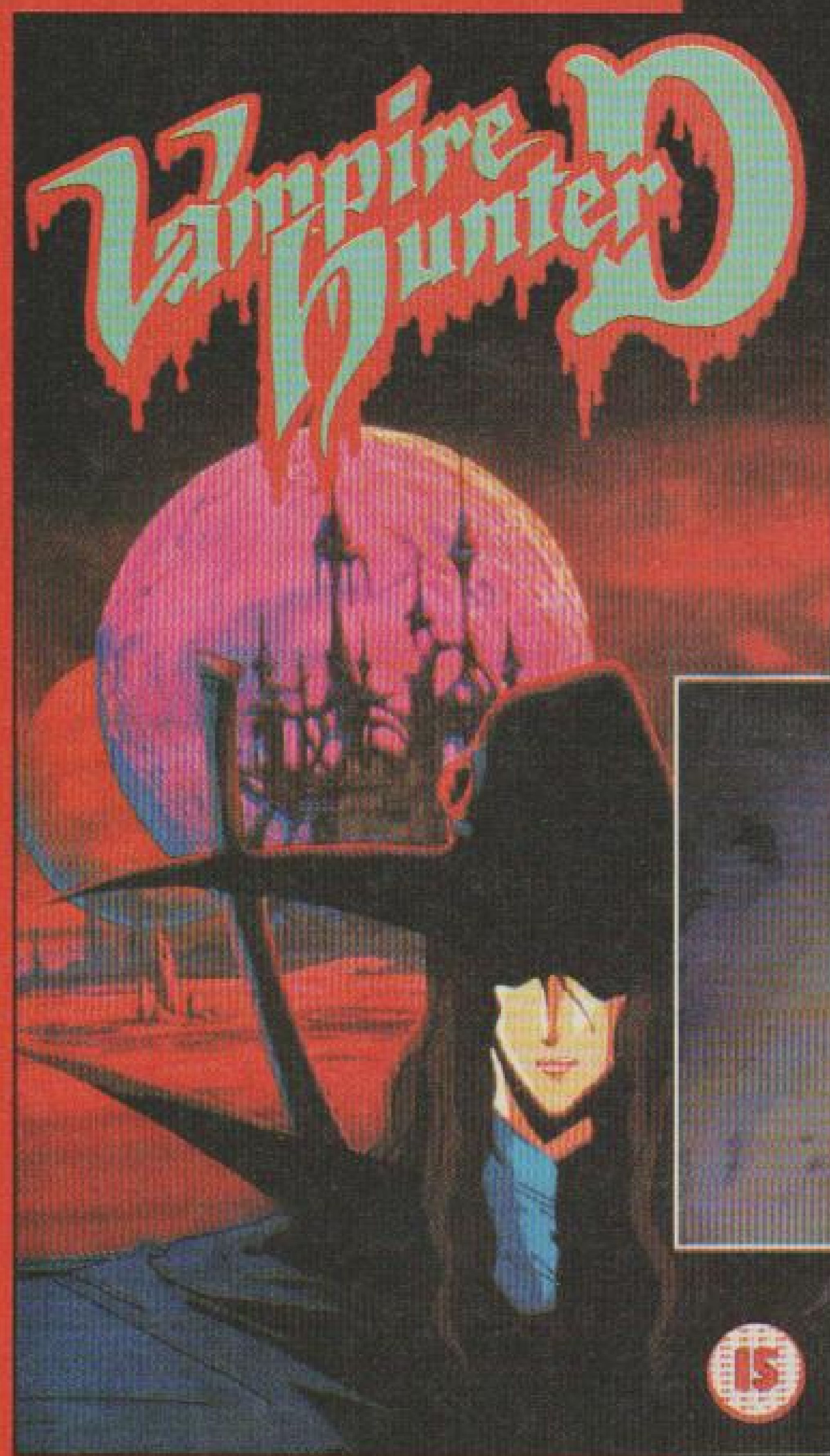



Dr Peringo


Magnus Lee


Dan Rumm - młodszy brat Dorris


Reiginsei



„... Gdy nasze najstraszliwsze senne marzenia staną się jawą, Jawa stanie się nocnym koszmarem..."

(Niezły początek)


Greg

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie... Słychać tylko trzask łamanych chwastów i szumiących traw. Dorris uzbrojona w miotacz i elektryczny bicz penetruje swoją posiadłość. Nie robi tego zapewne po raz pierwszy, wziąwszy pod uwagę fakt z jaką łatwością przerabia na padlinę napotkane dinopodobne stwory. Stare przysłowie mówi - „Kto nocą poluje, tego nocą upolują..." No i stało się... Przed dziewczyną zjawia się władca pobliskiego zamku i bez dłuższych dyskusji pokazuje, co potrafią zrobić z arterią młodej dziewczyny jego imponująco błyszczące kły. Następnego dnia Dorris spotyka na drodze samotnego jeźdźca siedzącego na zcyborgizowanym koniu. Takiego gościa znikąd, przywianego przypadkiem przez wiatr. Z uzbrojenia wnioskuje, że przyjezdny jest dokładnie tym czego szukała tzn. łowcą wampirów. Nie mając czym zapłacić oferuje gościnę i swoje „usługi", jeśli by takie były konieczne. Łowca o imieniu „D" ogląda ranę na jej szyi i postanawia przyjąć wyzwanie. W miasteczku, do którego udaje się Dorris w towarzystwie D i swojego brata Dana, spotykają syna burmistrza. Rasowego bawidamka z burzą blond loczków nad czółkiem. Młodzieniec o imieniu Greg proponuje dziewczynie ochronę w zamian za... Hmm... Za to co Dorris oferowała łowcy. Aby udzielić jednoznacznej odpowiedzi panienka używa bata. Urażony chłopak ujawnia, że została zaatakowana przez wampira...


Devil Hunter D

Nad Dorris odbywa się sąd. Mieszkańcy żądają wygnania. W obronie dziewczyny występuje jedynie stary przyjaciel rodziny - doktor Fering. Wspomina podobny incydent sprzed lat, gdy miasteczko wygnało „wybrankę" długozębnego hrabiego. W odwecie wampir zmasakrował ponad czterdziestu jego mieszkańców. W końcu władze ulegają i pozwalają dziewczynie zostać pod warunkiem, że jej opieki podejmą się Fering i D.

Tymczasem w swoim zamku znudzony obecnością mutantów i innego paskudztwa hrabia postanawia (na zasadzie kaprysu) pojąć Dorris za żonę. Wywołuje to gwałtowny sprzeciw hrabianki Ramiki, której pomysł posiadania ludzkiej macochy nie przypada do gustu. Postanawia skutecznie rozwiązać problem już pierwszej nocy i w towarzystwie zmutowanego mordercy Rei udają się z towarzyską wizytą na farmę. Niestety na ich drodze staje miecz D. Mimo stosowanych sztuczek Rei nie jest w stanie pokonać łowcy. Nawet fortel z zakrzywieniem przestrzeni, po którym wbite w brzuch Rei ostrze wychodzi plecami D nie skutkuje. Równie nieskuteczna jest magia Ramiki. I tu okazuje się jest wampir pogrzebany... D po prostu nie jest zwyczajnym łowcą. Hrabianka rozpoznaje w nim dhampira czyli „skundlonego" wampira. Jak to określa Ramika „skrzyżowanie ludzkiego pomiotu i wampirzego żartu". Jednak chcąc nie chcąc musi porzucić niewczesną chętkę pozbawianie Dorris życia i wrócić do zamku. Następnego dnia D postanawia odwiedzić przeciwnika na jego polu i udaje się z wizytą na zamek. Tam mimo ostrzeżeń symbionta czyli „Rąsi" wpada w pułapkę, czyli w sploty trzech sióstr Lamii mających zdolność wysysania z człeka jego życiowej energii. Teraz hrabiemu pozostaje jedynie porwać Dorris, a przy okazji starego doktora, pokazać jej cierpiącego łowcę i wymusić chęć pozostania wampirzą małżonką. Niestety w lochach D, najwyraźniej znudził się obściskiwaniem sióstr, czy też dała znać o sobie jego wampirza połowa, w każdym bądź razie po szybkiej dekapitacji Lamii udaje się na poszukiwanie Dorris. Niemal w ostatniej chwili ratuje jej życie, przed zakusami nie mającej zamiaru rezygnować Ramiki. Mimo usilnych próśb komitetu powitalnego w postaci latającego Gimleta, golema, wiedźmy i innych stworów strzegących zamku, łowca wychodzi pozostawiając za sobą kupkę przeciekających i estetycznie porąbanych zwłok. Uznając, że żarty się skończyły hrabia wysyła Rei by zdobył tzw. Time Deceiver Lamp, czyli uogólniając - kaganek w którego blasku każdy wampir doznaje paraliżu, pomieszania zmysłów i tym podobnych dolegliwości. Użycie lampy w pojedynku (tym razem przynętą jest wyjątkowo Dan) Rei przypłaca utratą dłoni... Tak to jest, gdy się macha falsyfikatem.


Dorris Rumm

W międzyczasie doktor ucieka powozem w towarzystwie Dorris. I tu się zaczyna... Fering po porwaniu staje się wampirem i omal nie zabija Dorris. Ramika zabija doktora, Greco omal nie zabija Ramiki, a z kolei jego omal nie wykańcza Dan. I to wszystko w niespełna minutę. Dalej akcja toczy się lawinowo. Rei ponownie wyzywa D. Tym razem wygrywa, bo ma już prawdziwą lampę. Idąc w myśl zasady „oko za oko, dłoń za dłoń" odcina D symbionta i martwego pozostawia na polu. I zginąłby marnie ostatni łowca wampirów, ale od czego ma się przyjaciół. „Rączka" najpierw najadł się ziemi, żeby podreperować formę, a potem szybko doprowadził D do przytomności nim ten ostatni został strawiony przez łakome, latające paskudztwa. W tym miejscu akcja przenosi się do zamku. Ślub jest już gotowy. Ramika obezwładniona. Rusza ślubny orszak... D jest już w zamku, ale to nie on stanie jako pierwszy na drodze hrabiego. Pomny swoich zasług Rei poprosi o nagrodę w formie przyjęcia do domu Lee. Wyśmiany i wykpiony postanawia się zemścić. Jeszcze raz wykorzystuje magiczną lampę. Niestety trafia kosa na kamień, a raczej kaganek na wampira. Stary hrabia z niejednej szyi już pił i nie z takimi lampami dawał sobie radę. I tak biedny mutant kończy w formie malowniczego wzorku na ścianie, jako szczęśliwa wróżba dla młodej pary. I wtedy do akcji wkracza D. Jego siły nie mogą się mierzyć z możliwościami Magnusa Lee... Ale tylko do czasu... Do momentu, gdy łowca uświadomi obecnym, czyim jest potomkiem... To na tyle.



Zakończenie historii zobaczcie sami, bo pozbawiłbym Was wszelkiej przyjemności oglądania tego dziwnego w sumie anime. Wrażenia pozwólcie pozostawię sobie na koniec w zestawieniu z drugą pozycją, która krańcowo różna od „Vampire Huntera D" zrobiła na mnie niemałe wrażenie.

Vampire Hunter D
Produkcja: Epic/Sony Inc./Movic Inc./CBS/Sony Group Inc.
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria: Toyo o Ashida
Scenariusz: Yasushi Hirano
Chara design: Yoshitaka Amano
Czas: 80 minut

VAMPIRE
PRINCESS MIYU

Właściwie to zbyt łagodne określenie... Ta anime to był wstrząs.... Nim ją zobaczyłem nie przypuszczałem, że coś z założenia mającego wywoływać strach, można nakręcić z tak dziwną poetyką i elegancją. Bardziej pobudzającą do refleksji niż nocnych koszmarów. Widz siadając przed telewizorem zawsze ma jakieś oczekiwania, podyktowane dotychczasowymi doświadczeniami. Wampir w tytule sugeruje horror. Tymczasem to co serwuje film wywołuje początkową konsternację, potem zniecierpliwienie. Film się kończy, a ty siedzisz ze szczęką do pasa i zastanawiasz się - Co to u licha było? Jeszcze raz sprawdzasz tytuł i z lekkimi oporami przewijasz kasetę. Puszczasz film jeszcze raz oglądasz i po godzinie zaczynasz odczuwać żal, że to już koniec. Czytając różne recenzje na temat tego filmu zacząłem rozumieć, skąd bierze się ilość fan klubów naszej bohaterki. Tak, tak moi mili... Rodzi się nowy kult

Sama postać tytułowej bohaterki wzbudza w widzu uczucie ni to sympatii, ni to uczucia typu „tak chciałabym, a boję się"... Trudno to wytłumaczyć. Najlepiej zobaczyć samemu. Bo jest to najbardziej chyba japoński utwór, spośród japońskich anime jakie ostatnio widziałem...
Tu nie tryska strumieniami krew, flaki nie walają się po podłodze, a mimo to bywają chwile, gdy formacje lodowatych mróweczek biegają po plecach. W tym filmie demony nie rzucają się na swoje ofiary na kształt i podobieństwo dzikich zwierząt. One podchodzą i przytulają się, a potem całują swoją ofiarę. A ta odchodząc w zaświaty nie rzęzi i nie bluzga posoką. Po prostu osuwa się łagodnie na ziemię i usypia. Nikt nie krzyczy... Wszystko odbywa się w uroczystej ciszy przerywanej jedynie granie cykad. To nie jest napad i przemieszanie gwałtu z morderstwem, to rytuał między katem i ofiarą zaplanowany ściśle i estetycznie jak ceremonia herbaciana i nastrojowy jak japońska ikebana.



Film stawia na głowie całe nasze europejskie pojęcie zła i dobra. Jeszcze trochę i można by po jego obejrzeniu polubić wampiry. W wykreowanym przez twórców świecie życie jest ulotnym etapem wieczności, a sny są pożywieniem ciemnych mocy. W czasach tak odległych, że ich wspominanie jest bluźnierstwem, bogowie i demony żyli wśród ludzi, nim zapadli w wieczny sen w Ciemnościach. Ich sen nie należy jednak do spokojnych. Nasze wzburzone umysły powodują, że porzucają ciemność i powracają wśród nas w postaci boga-demona nazywanego Shinma. Wieczną straż nad spokojnym snem mocy nadprzyrodzonych oraz obowiązek odsyłania ich niespokojnych dusz do krainy spokoju wyznaczono linii Wampirów. To one strzegą bezpieczeństwa naszego świata przed horrorem obudzonych ze snu Shinma. Haraczem, który płacimy jako ludzie za ich „usługi" jest krew, którą żywią się strażnicy wrót ciemności. W momencie, w którym jako widzowie wkraczamy do tego magicznego świata cieni, istnieje już tylko jedna istota strzegąca Shinma i będąca w prostej linii spadkobierczynią królewskiej linii wampirów. Nim ją ujrzymy, słyszymy krystalicznie czysty śmiech, coś miga w tle.. grają ulotne cienie i oto pojawia się w postaci nastoletniej dziewczynki, ochranianej przez demona olbrzyma, ukrywającego twarz pod metalową maską. Jej imię brzmi Miyu... Poznajmy jej historię...

Kim są bohaterowie z którymi poznamy dziwaczny świat japońskich snów i cieni?
Główną bohaterką jak już wspomniałem jest:

MIYU... Jej japońska nazwa pisana w kanji brzmi „Kyuuketsuhime Miyu", co można tłumaczyć jako „Wampirza księżniczka Miyu", bądź po prostu „Wampirzyca Miyu". Tak zresztą brzmi oficjalny tytuł tłumaczony na język angielski na terenie Japonii. Za zgodą Sooeishinsha tłumacze anglojęzyczni postanowili jednak dodać Miyu książęcy tytuł, jako że lepiej oddaje charakter jej roli w historii świata Shinma. Miyu, taka jaką widzimy w serii OAV, jest dziewczynką wyglądającą na około 13 lat i jej głównym zajęciem jest polowanie na zbiegłe Shinma i odsyłanie ich w Świat Ciemności. W przeciwieństwie do swoich europejskich pobratymców nie reaguje ucieczką na symbole wiary chrześcijańskiej. Podobnie, bez uszczerbku dla zdrowia, paraduje oświetlona słonecznymi promieniami i zachwyca się zapachem czosnku. Poza tym jest czystej krwi wampirzycą, która pije ludzką krew. Jednak jej ugryzienie nie powoduje, że ofiara „wampirzeje". Dopiero gdy Miyu zmiesza swoją krew z krwią ofiary, ta ostatnia może zażywać bądź wiecznego życia, bądź utknąć w zapomnieniu świata sennych marzeń. Podanie mówi, że gdy schwyta i uwięzi ostatniego Shinmę odejdzie do krainy cieni wraz z...

LAVĄ - który jest jej opiekunem i jedynym prawdziwym „przyjacielem". Lavaa (lub Laba, czy może Larva) jest przybyłym z zachodu Shinmą, którego zadaniem było zabicie Miyu nim dziewczynka odkryje w sobie swoje powołanie. Skąd tyle interpretacji tego imienia? To znowu wynika z kanji. Pisownia nie zawsze w pełni określa wymowę danego wyrazu. Imię wymawiane przez Miyu w oryginale japońskim oscyluje między „Labaa" a „Lavaa". Zapis fonetyczny jest utrudniony, bo w japońskim języku między „B" i „V" niemal nie ma różnicy w wymowie. Pozostańmy zatem przy imieniu Lavaa (słowa Laba i Larva jakoś głupio mi się kojarzą w języku polskim). Jeśli już jesteśmy przy Shinma wyjaśnijmy skąd się wzięło to słowo (jest to zresztą nowe pojęcie stworzone dla potrzeb mangi i anime). Otóż Shinma składa się z dwóch znaków kanji. Pierwszy oznacza „Kami", czyli uogólniając boga, drugi czytany jako „ma" określa zarówno demona, jak i upiora. Dowolność czytania w języku japońskim spowodowała, że pierwszy znak „Kami" można również odczytać jako „Shin". I stąd nazwa boga-demona czyli „Shin-Ma". Ale wracajmy do Lavy, który(a?) jest notabene moją ulubioną postacią serii.





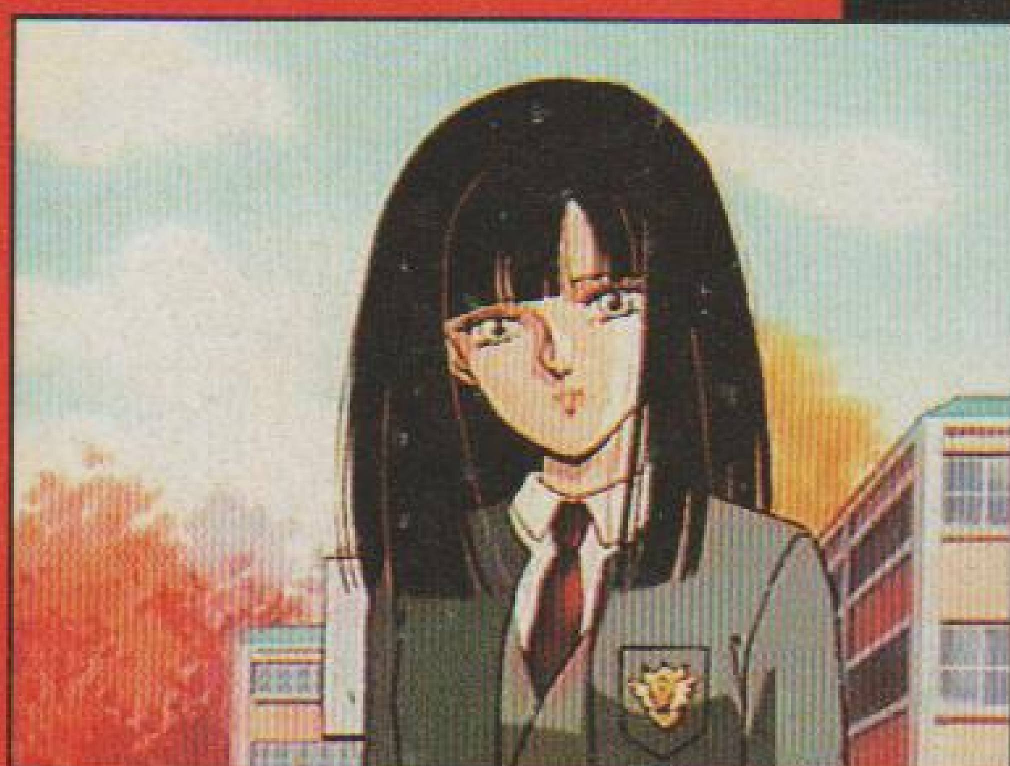












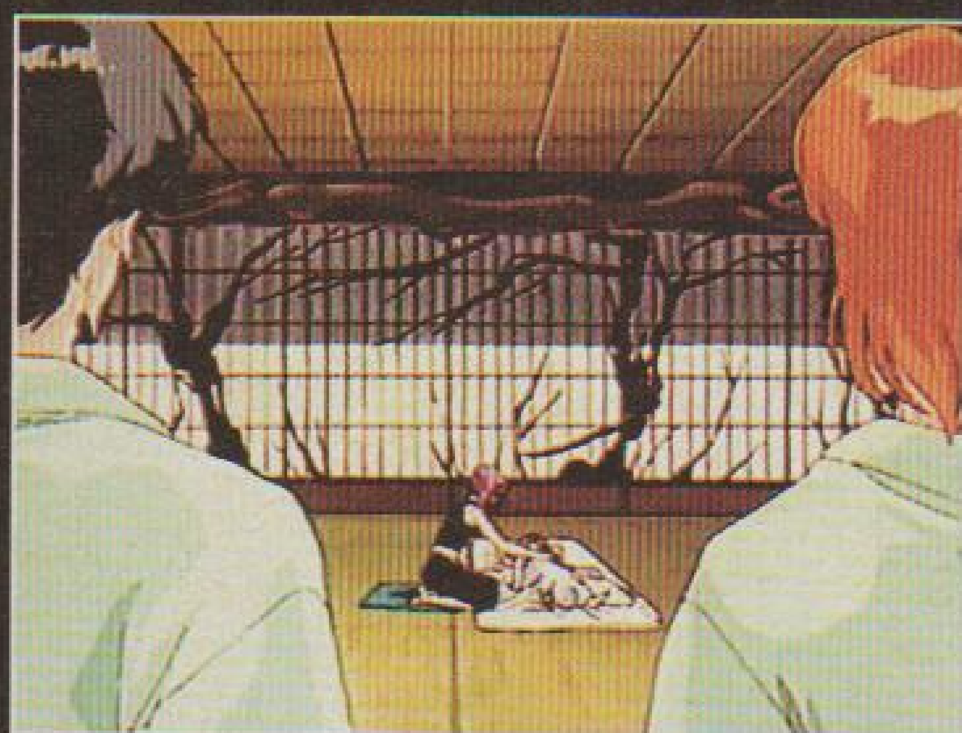






Jak już wspominałem - przybył z zachodu, by zabić dziewczynkę nim ta odkryje w sobie swoje możliwości. Jednak jej widok sprawił, że odczuł litość czując jej samotność, na którą skazywało ją przeznaczenie. Lavaa czekał zbyt długo z egzekucją. Gdy w końcu się zdecydował, Miyu dojrzała już psychicznie i wypiła jego krew dając mu swoją własną. To powiązało ich psychicznie i wraz z wampirzą magią uczyniło z Lavy oddanego strażnika i sługę. Znawcy tematu twierdzą, że Lavaa poprzez własną moc, niezrozumiałą miłość i opiekuńczość wobec Miyu, jest skazany na odwalanie całej czarnej roboty. Bez niego misja Miyu już dawno skończyłaby się porażką. Wydaje mi się, że Lavaa jako jedyny rozumie dziewczynkę. Wraz z nią przeżywa jej smutek i pragnienie bycia zwyczajną śmiertelną istotą. Nikt z ludzi nie podejrzewa roli Miyu, która prywatnie jest uczennicą collegu. No, może z jednym wyjątkiem... Jest nim osoba będąca w pewnym sensie narratorką całego ciągu wydarzeń i nazywa się:

HIMIKO SE - jest medium i spirytualistką, która notabene nie występuje w mandze, ale została stworzona do opowiedzenia historii Miyu w wersji OAV. Początkowo zaangażowana w śledztwo ma-



jące na celu wyjaśnienie kilku niecodziennych zbrodni, odkrywa rolę Miyu i jest zdecydowana ją zniszczyć. Dopiero ciąg wypadków, których jest świadkiem, zmusza ją do pogodzenia się z faktem konieczności istnienia wampirów i uznania ich roli jako strażników Krainy Cienia. Ostatni epizod serii OAV ujawnia dodatkowe fakty z jej życia, które zmieniają zupełnie jej podejście do tematu wampiryzmu, ale o tym przy okazji omawiania epizodów trzeciego i czwartego (już wkrótce w połączeniu z mangą i serią TV).

Twórczynią Miyu jest Narumi Kakinouchi urodzona w Osace 21 Marca 1962 roku. Debiutowała w „ruchomych obrazkach" filmem „Legend of the Great God". W produkcji „Princess Miyu" wystąpiła w podwójnej roli Chara designera i Dyrektora artystycznego. Ponadto miała naturalnie duży wpływ na scenariusz. Jest dyplomowaną artystką i ma na swoim koncie sporo mangowych tytułów. Pracuje sama bądź z mężem Toshihiro Hirano. Ich wspólnymi dziełami są m.in. „Vampire Princess Miyu", „Mermaid Trip" i kilka OAV. Ponadto pani Kakinouchi projektuje postacie do gier komputerowych...

To tyle o świecie rzeczywistym. Możemy teraz powrócić do świata zjaw i duchów... Do świata leżącego na rozdrożu między ziemią a piekłem na którego straży stoi Miyu.

Seria OAV składa się z czterech epizodów. Pierwsza kaseta z nowej edycji VPM zawiera części „Unearthly Kyoto" (30 min) i Banquet of Marionettes" (30 min.). Na drugiej kasecie możemy obejrzeć „Fragile Armor" i „Frozen Time" (oba po 30 min).





Żeby nie wyczerpywać tematu do końca pozostańmy na razie przy pierwszej kasecie.

Epizod 1 - „Unearthy Kyoto" - 21 lipiec 1988 rok.

Wieczorny park oświetlony latarniami. Chłopiec i dziewczyna. Żegnają się ze sobą. On chce ją odprowadzić... Ona odmawia... On odchodzi...
Cisza przerywana jedynie cykaniem świerszczy i cykad. Świst i wstrzymany na moment oddech. Obok dziewczyny opada miękko kształt opatulony w jasny całun. Przytula się na moment i znika... Cisza...

Uliczka w Kyoto...Pada deszcz... Sklep z materiałami... Młoda dziewczyna wybiera tkaninę. Kapanie kropel i cichy chrzęst. Dziewczyna leży owinięta w barwną wstęgę jedwabiu. Na jej białej szyi widnieją dwie cętki...
Rozmowa policji ujawnia, że to już piąte morderstwo. Giną wyłącznie kobiety. W ich ciałach autopsja nie stwierdza krwi... Komisarz jest nowoczesny, nie wierzy w wampiry. Z ulicy obserwują go sowio-żółte oczy nastoletniej dziewczynki, osłanianej parasolem przez zamaskowanego i zakapturzonego mężczyznę(?).

Do miasta przybywa Himiko. Jest młodą kobietą - medium. Udaje się do domu dziewczynki Aiko Nezawa, która zapadła w śpiączkę. Rodzice nie są w stanie wyjaśnić co się mogło stać. Zastanawiające jest, że termin w którym dziewczynka straciła kontakt ze światem pokrywa się z czasem pierwszego morderstwa. Himiko odprawia egzorcyzmy, ale musi się poddać. Wychodząc z domu wpada na Miyahito. Chłopiec ma nóż. Chce zabić wampira... Zabójczynię jego dziewczyny, którą pozostawił w parku. Himiko czeka na zapadnięcie ciemności i wyrusza na miejsce napadu.

Brzęk rozbijanych latarń.. Ciemność i mgła... I coś lądujące ostrożnie przed oniemiałą z przerażenia kobietą... Ruch kredowo białej dłoni o karminowych szponach... Mrok rozcina błysk. Napastnik znika... Na wysokiej bramie torii siedzi złotooka dziewczynka w jasnym kimonie przewiązanym czerwoną szarfą. Nim zniknie, a wraz z nią pilnująca jej zamaskowana postać, słychać kryształowo czysty śmiech.



Zdesperowana Himiko z nastaniem dnia kupuje na straganie krzyżyk i ponownie idzie do parku. Tam spotyka dziewczynkę z długim warkoczem oplecionym czerwoną wstążką. Jej usta wpijają się w szyję stojącego przed nią Miyahito. Himiko rzuca w nią krzyżem, ale ten rozpływa się w zetknięciu z dłonią dziewczynki.
Ruch dłoni i wokół kobiety zamyka się obcy wymiar pełen purpurowych drzew. Dziewczynka przedstawia się... Ma na imię Miyu i jest wampirem. Nie działają na nią dewocjonalia, ani promienie słońca. A mimo to jest tym kim jest. Wyjaśnia Himiko kim są Shinma i jaką rolę w Świecie Ciszy

spełniają wampiry. To prawda, że Miyu pije krew, ale nie w celu zabicia ofiary. Wymieszana z krwią ofiary, krew wampira jest darem wiecznego życia lub zapomnienia. Przestrzeń znika... Świeci słońce... Cisza...

Himiko udaje się do szpitala gdzie poznaje prawdę o Aiko Nezawa. Dziecko przeżyło ciężki wypadek i aby ratować jej życie oboje rodzice oddali swoją krew. I oboje umarli. Aiko na wieść o tym zaczęła się uważać za wampira . Himiko biegnie do domu Nezawa. Ponownie przyjmują ją rodzice dziewczynki. Leżące pośrodku wielkiej sali dziecko nagle otwiera oczy i pełznie w kierunku Himiko.

Błysk... Pojawia się Miyu i Lavaa. Z ciała dziewczynki uwalnia się demon o kształcie olbrzymiego skorpiona. Do życia powołało go niespokojne sumienie osieroconego dziecka. A on żywił się jego samotnością i snami... Lavaa ruchem dłoni zamyka wokół potwora magiczne przepierzenie. Na dłoni Miyu błyska krwisty płomień. Rzucony w kierunku demona wypala w powietrzu jego prawdziwe imię... Raen... Otwierają się wrota do Świata Ciszy, które pochłaniają demona... Miyu trzyma na rękach martwe dziecko. Na pytanie Himiko odpowiada, że mogłaby dać dziewczynce życie, ale czy dziecko powinno żyć z brzmieniem winy za śmierć rodziców?... Śmiech... Otwierają się wrota innego wymiaru... Miyu znika.



Następny dzień... Himiko mija grupę dziewczynek obserwujących siedzącego bez ruchu na huśtawce Miyahito. Chłopiec pozbawiony ciężaru wspomnień, bezmyślnie wpatruje się w przestrzeń. Himiko przystaje, gdy dziewczynki odbiegają w dół ulicy. Powiewa warkocz opleciony czerwoną wstążką. Echo przynosi dźwięk krystalicznie czystego śmiechu...

Teraz już krócej... Epizod drugi nosi tytuł „Banquet of Marionettes" i zaczyna się 21 Października 1988 roku.

Uliczka Kyoto. Zza szkła wystawy spoglądają martwe oczy Kyo-doll (lalki wyrabiane w Kyoto, posiadające ruchome części ciała). Przed sklepem zatrzymuje się chłopiec i dziewczyna...

On - Czy nie sądzisz, że Kyo-doll są na swój sposób przerażające?
Ona - Dlaczego?
On - Słyszałem opowieści, że ich włosy rosną...
Ona - Oj przestań...

Przed wystawą zatrzymuje się Miyu

- „Więc i dla ciebie czas się zatrzymał, nieprawdaż"...

Zza szyby patrzą na nią oczy czarnowłosej lalki, w których odbija się postać księżniczki ...
Tym razem przeciwniczką Miyu będzie Shinma w ciele czarnowłosej piękności. Demon zamienia swoje ofiary w drewniane marionetki tworząc z nich kolekcję. Gdy jego ofiarą ma być młody chłopiec, będący obiektem westchnień żeńskiej części szkoły, Miyu wkroczy do akcji. Na drodze do kompletnego unicestwienia demona stanie jednak uczucie, nad którym nie ma władzy czas, demony, ani wampirza magia... Miłość opuszczonego przez wszystkich i wyalienowanego chłopca pokona bariery wieczności...





Nie wiem w jakim stopniu zachęciłem Was do obejrzenia obu filmów. Mimo, że oba traktują o bohaterach spod znaku długich kłów i zapotrzebowania na ludzką krew, są jednak krańcowo różne.

„Vampire Hunter D" z punktu widzenia „artystycznego" jest w zasadzie brzydki. Design postaci jest uproszczony niemal do granic przesady. O jakichś półcieniach, (nawet w tle), jakimi czarowała np. pierwsza edycja „Tenchi Muyo" można sobie tylko pomarzyć. A mimo to film potrafi zaabsorbować uwagę. Spotkałem się w jego przypadku z dwoma szkołami (falenicką i otwocką). Jedni go nienawidzą i uważają za totalny kicz, inni uwielbiają i oglądają aż do przetarcia taśmy video. Jest to jeden z tych filmów, które można podeptać lub wynieść na piedestał, ale nie można obok niego przejść obojętnie. Każdy wielbiciel horroru i szybkiej akcji znajdzie tu coś dla siebie... Albo i nie... Ja sam obejrzałem go już ... razy i jak dotąd mi się nie znudził.

No i moja wielka miłość. Od razu widać, że Miyu jest pomysłem kobiety. Równie wrednej finty mężczyzna nie potrafiłby wymyślić. Dziecko - wampir, przed którym nie drżą kolana. Jeszcze trochę i dałbym się przekonać, że ofiary małej księżniczki oddają się w jej ręce dobrowolnie... Miyu przełamuje barierę ludzkiego strachu, bo jest dzieckiem. A dziecka nie sposób się bać. Nawet mogący budzić grozę Lavaa, gdy jest w jej towarzystwie, bardziej przywodzi na myśl czułą opiekunkę, niż demona przed którego potęgą drży Świat Shinma.



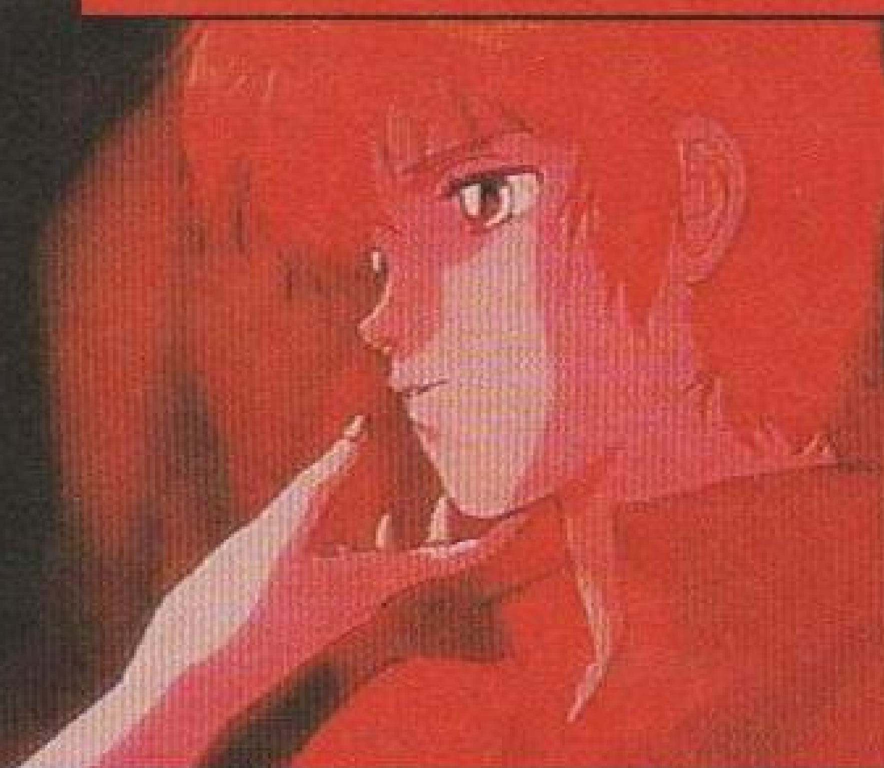
I muzyka... Mało jest osób z europejskiego kręgu kulturowego, które np. z taśmy audio (bez środków uspokajających) są w stanie docenić kunszt gry na samisenie, czy zrozumieć ascetyczne piękno stuknięcia kołatką na zakończenie pieśni japońskiego kantora. Pewne rzeczy należy słuchać, czy oglądać w ich naturalnym „środowisku". Ścieżka dźwiękowa drugiego epizodu to najprawdziwszy majstersztyk rodem z najlepszego przedstawiania teatru Noh. Tam po prostu nie pasuje nic innego. Każdy akcent zeuropeizowanej muzyki byłby w tym miejscu niewybaczalnym bluźnierstwem.

Nie obiecuję, że polubicie Miyu od razu, ale dajcie jej czas. Po którejś z rzędu projekcji nie będziecie już sobie wyobrażali świata bez:

„Jej złotych oczu, które są dziwne, ale przecież piękne...
One zamkną bramy twoich łez...
Zatrzymają przemijanie w klepsydrze czasu,
przerwą nić, zwaną nieszczęściem (męką)
dźwięk... rytm... zanika...
Oto jest prawda... wiecznego snu..."

(Bardzo luźne tłumaczenie „Tematu Miyu" z utworu „Rimbu no Mori"

Kaeru-chan







Vampire Princess Miyu - część1i2
Produkcja: Sôeishinsha/Pony Canyon
Dystrybucja: Manga Entertainment
Reżyseria: Toshihiro Hirano
Scenariusz: Noboru Aikawa
Chara design: Narumi Kakinouchi
Czas: 2x25 minut
Dozwolone: PG

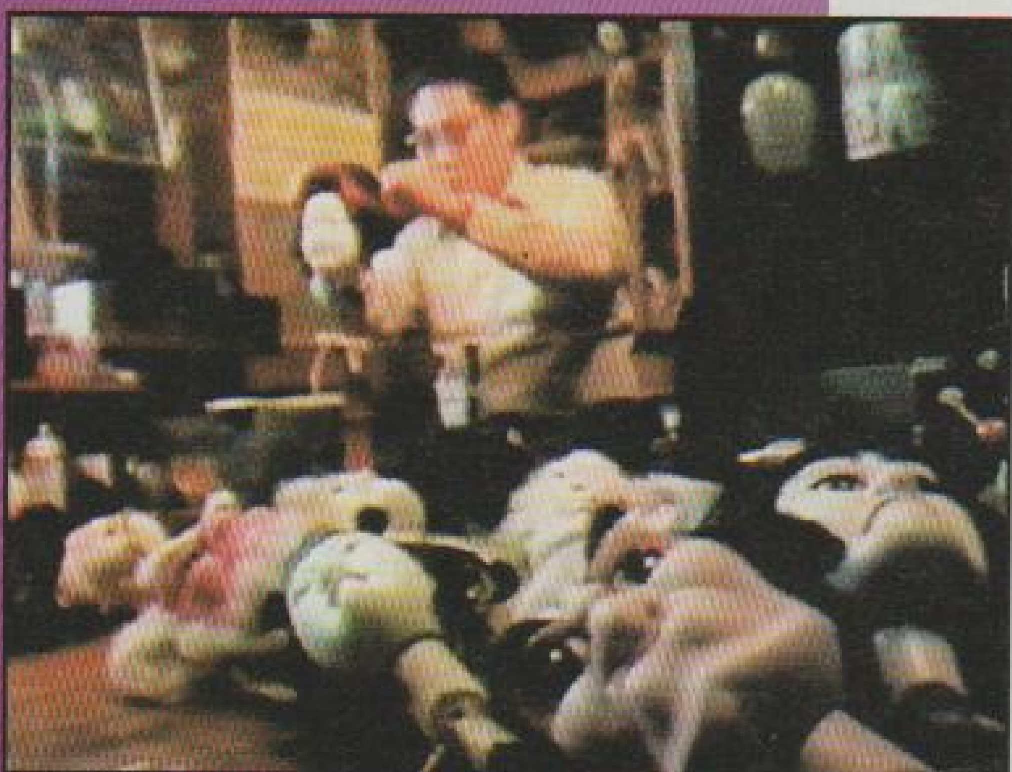


Żywe skarby Japonii



Wymarzony byłby to kraj, w którym niewiarygodny postęp techniczny i elektroniczny następowałby równolegle z zachowaniem najstarszych i najpiękniejszych tradycji sztuki i kultury. Do rozwoju nowoczesnej technologii wystarczy odpowiednia ilość funduszy, ale tradycyjna sztuka wymaga już czasu, podczas którego cywilizacja mogłaby rozwinąć swą kulturę. Ameryka, na przykład, tego czasu nie miała i pomimo posuniętych na wielką skalę badań naukowych i zdobywania kosmosu pod względem kulturalnym jest niczym więcej niż kolorową krainą hamburgerów, psychopatów i wszędobylskiego kiczu. Stany Zjednoczone istnieją tak krótko, że sztuka nie miała tam czasu na rozwój, choć oczywiście wraz z przełomem dziewiętnastego i dwudziestego wieku i nadejściem secesji forma osiągnęła, nie tylko tam, ale i na całym świecie, niespotykane wyżyny, lecz art deco nie można nazwać tradycyjną sztuką kulturową. Nie mówiąc już o dzisiejszych czasach, w których pośród całkowitego chaosu, braku przewodzącego nurtu i rozczłonkowaniu na nic nie znaczące, posklejane z nurtów dotąd istniejących niegustowne odnogi, sztuka nie dość, że nie ma szans na jakikolwiek rozwój to jeszcze często nie jest w stanie spełnić najważniejszej zasady, czyli być piękną. Szansa na postęp leży daleko w przeszłości i z tej perspektywy patrząc Japonia wydaje się mieć niewiarygodnie dużo szczęścia, gdyż czasu na rozwój miała ona bardzo dużo. A jak z niego skorzystała można dowiedzieć się między innymi z dokumentalnego filmu National Geographic, Żywe Skarby Japonii.



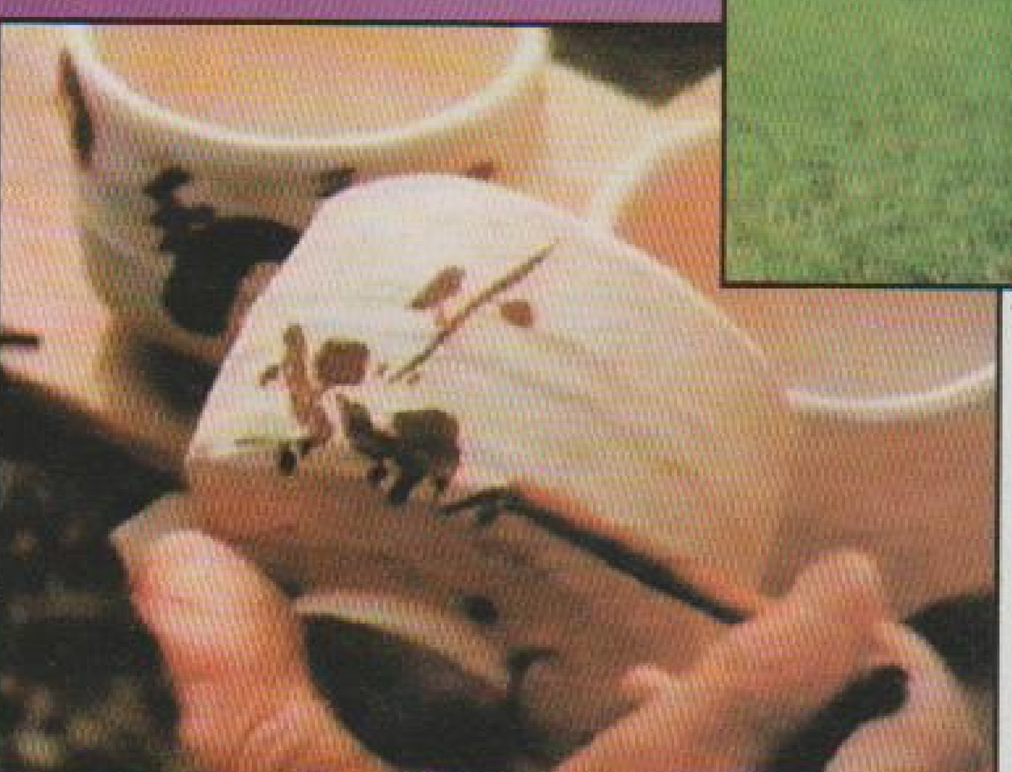




Już na początku filmu dowiadujemy się jak to jeden z władających Japonią szogunów zamknął granice państwa na około dwieście lat, odcinając swój kraj całkowicie od wpływów zewnętrznych. Pomimo iż postęp techniczny i zbrojny w tym okresie niemalże stanął w miejscu, Japończycy w spokoju i odizolowaniu od reszty świata mogli poświęcić się w pełni sztuce rozbudowując kulturalną tradycję swego kraju. Widząc nienaruszony światowymi problemami żywot mieli czas na rozwinięcie, podtrzymanie i zakorzenienie istniejących od wieków tradycji oraz stworzenie i przekazanie przyszłym pokoleniom nowych cudownych zwyczajów. Tak oto cały naród nabył szacunek dla starej, tradycyjnej sztuki nie darząc jednocześnie mniejszym szacunkiem jej twórców, czego dowodem jest istniejąca w Japonii organizacja nadająca artystom podtrzymującym narodowe zwyczaje zaszczytny tytuł Żyjącego Skarbu Narodu. W Japonii jest około siedemdziesięciu artystów noszących to wyróżnienie, nie trudno więc wyobrazić sobie jak wielkie publiczne znaczenie ma ten tytuł. Z jego racji Żywy Skarb otrzymuje dotację od państwa i zobowiązuje się do kontynuowania swej działalności, wystawiania swych prac i przygotowywania godnych następców na swoje miejsce, czyli nauczania uczni. Kontynuujący narodowe tradycje artyści przez swe niezwykłe zajęcia podnieśli rzemiosło takie jak wypalanie garnków czy tworzenie papieru do rangi sztuki. Swoje dzieła sprzedają za ogromne sumy pieniędzy, są one wystawiane w najznamienitszych muzeach, lub znajdują się w zbiorach cenionych kolekcjonerów.

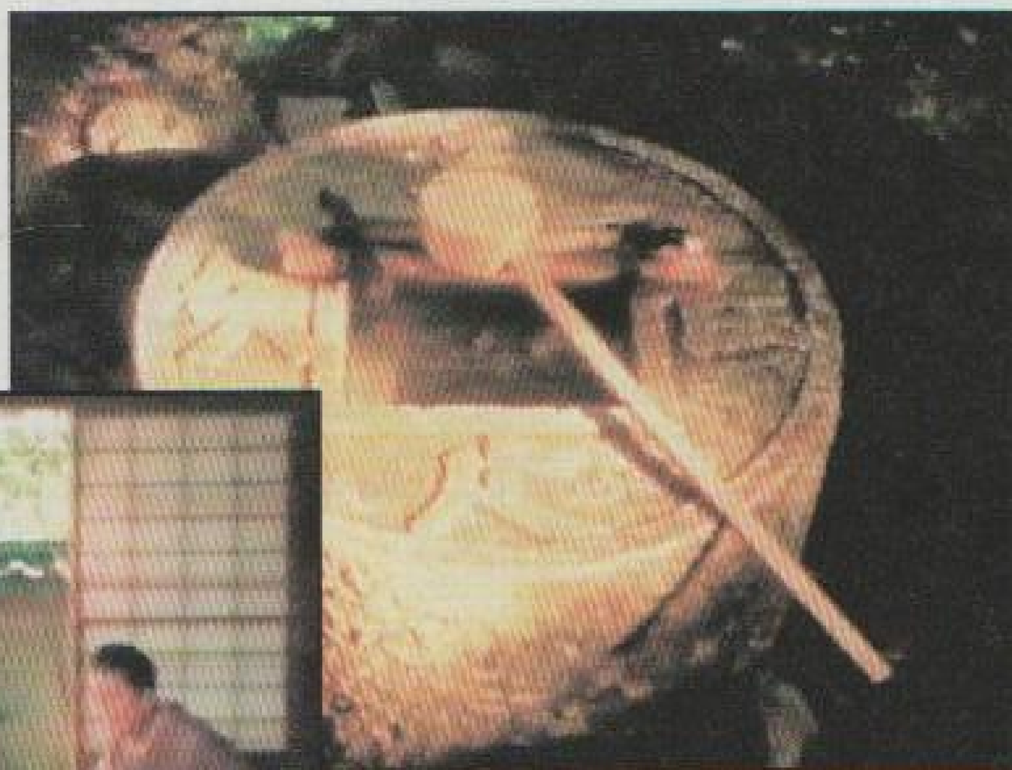


Realizatorzy filmu zawitali w pracowniach tylko kilku z wszystkich uhonorowanych japońskich artystów, każdy z nich opowiada o swoim zajęciu i każdego można zobaczyć przy pracy. Pierwszą z przedstawionych postaci jest człowiek wypalający gliniane naczynia. Robi to według najstarszej japońskiej tradycji, którą stara się podtrzymać. Najpierw sam przygotowuje materiał z różnych naturalnych składników, a potem, formując naczynia z gliny nie dba o to by wyglądały idealnie, świadomie robi je niestarannie i pobieżnie. Dzięki temu mają w sobie tradycyjną prostotę, co nie przeszkadza w tym by były sprzedawane za olbrzymie sumy pieniędzy. Wypala je w zbudowanym przez siebie piecu, na jednej z leśnych polan, gdzie miejsce na piec przeznaczone było od najstarszych pokoleń. Inny z artystów trudni się tworzeniem lalek, powstają one w specjalnie przygotowanej przez niego formie. Najbardziej wyjątkowy w nich jest materiał, którym są pokryte, podczas gdy tradycyjne lalki kolorowane są farbą, lalki tego twórcy pokryte są malutkimi skrawkami papieru o odpowiedniej barwie. Każdy milimetr jego lalek zaklejony jest kawałeczkami kolorowego papieru, który autor nanosi mozolnie z wielką precyzją, daje to niesamowity efekt jakby sztucznej skóry. Dzięki



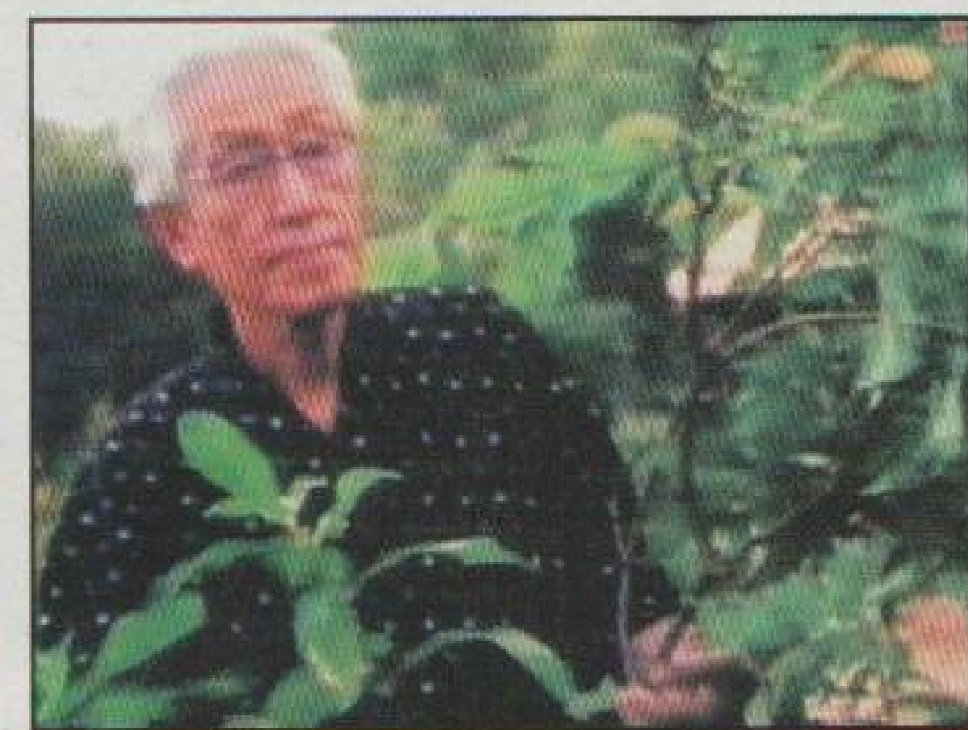


temu ma się wrażenie, że każde z dzieł posiada własną osobowość i duszę. Pomimo, że w tworzeniu artyście pomagają jego córka i żona, zrobienie jednej lalki zajmuje mu bardzo dużo czasu, przez to są one jeszcze bardziej cenne i unika-





towe. Kolejną z prezentowanych postaci jest mężczyzna wyrabiający miecze, w jego kuźni starożytną metodą powstają bronie skupowane przez najbardziej szanowane muzea. Każdy z mieczy tworzony jest poprzez nałożenie na siebie wielkiej ilości warstw materiału. Podczas wykuwania mistrz i jego pomocnicy dbają nawet o takie detale jak wybijanie odpowiedniego rytmu przy formowaniu młotkami kolejnej warstwy stali. Spore wrażenie robi widok japońskich kowali w świetle ognia precyzyjnie i melodyjnie wykuwających starożytny miecz. Na koniec broń jest jeszcze ręcznie ozdabiana w charakterystyczny dla twórcy emblemat pnącza. Inny artysta gra główną rolę w tradycyjnym teatrze kukiełkowym, teatr ten wywarł tak wielki wpływ na sztukę Japonii, że nawet „żywi" aktorzy podczas przedstawień w niektórych teatrach starają się grając naśladować kukiełki. Jedna kukiełka prowadzona jest przez głównego aktora oraz jego pomocników, przy czym tylko główny aktor ma odsłoniętą twarz, a reszta aktorów ubrana jest



na czarno i uważa się ich za niewidocznych. Zadaniem osoby prowadzącej kukiełkę jest jak najwyraźniej oddać jej aktualne uczucia, uzyskuje się to za pomocą odpowiednich ruchów i mimiki. Twarz każdej z kukiełek może dzięki archaicznemu systemowi drewienek i sznureczków pokazać najważniejsze i najbardziej charakterystyczne dla ludzi miny. Prowadzący i jego pomocnicy dzięki wielogodzinnym treningom doszli do tak swobodnej władzy nad kukiełką, że w pierwszych ujęciach pokazujących idącą lalkę byłem pewien, że jest to żywy aktor, zdałem sobie sprawę z pomyłki dopiero, gdy zza dekoracji wyszły osoby nią sterujące.

W filmie przedstawionych zostało jeszcze kilku innych, równie interesujących artystów, w tym dwie kobiety. Bardzo wyraźnie ten dokument pokazuje jak wielkim szacunkiem darzona jest w Japonii tradycja kulturalna. Wiele znaczy już sam fakt nadawania szczególnego tytułu uprawiającym ją artystom, poza tym cieszą się oni wśród społeczeństwa wielkim uznaniem. Są to ludzie starsi wiekiem, prowadzący swe życie w spokojnych i zacisznych miejscach, wykonują swój zawód od wielu lat, czasami nawet przez całe życie. Dzięki społeczeństwu odpowiednio nastawionemu przez historię, ich sztuka znajduje odbiór i należny jej szacunek, a oni sami mogą znaleźć w niej odpoczynek i przysłużyć się podtrzymaniu tradycji narodowej. Niestety Japonia zamykając się całkowicie na wpływy świata ze-



wnętrznego odcięła swej sztuce możliwość naturalnego rozwoju, takiego jaki miał miejsce w Europie. Podczas gdy w Europie, na przykład w malarstwie, akademizm zaczynał ewoluować i stopniowo, poprzez impresjonizm rozgałęziać się na bardziej współczesne nurty, w Japonii sztuka rozwijała się bardziej liniowo. To co przedstawione zostało w filmie trafniej byłoby nazwać folklorem, tym bardziej, że nie był on w znacznym stopniu rozwijany, a jedynie podtrzymywany i ukorzeniany. Jednakże ukorzenienie to, w porównaniu z innymi, krajami jest bardzo silne i dogłębne, czyli o wiele bardziej wartościowe. Między innymi właśnie ta wszechobecność tradycji kulturalnych tworzy wokół Japonii tak egzotyczny i unikatowy klimat.

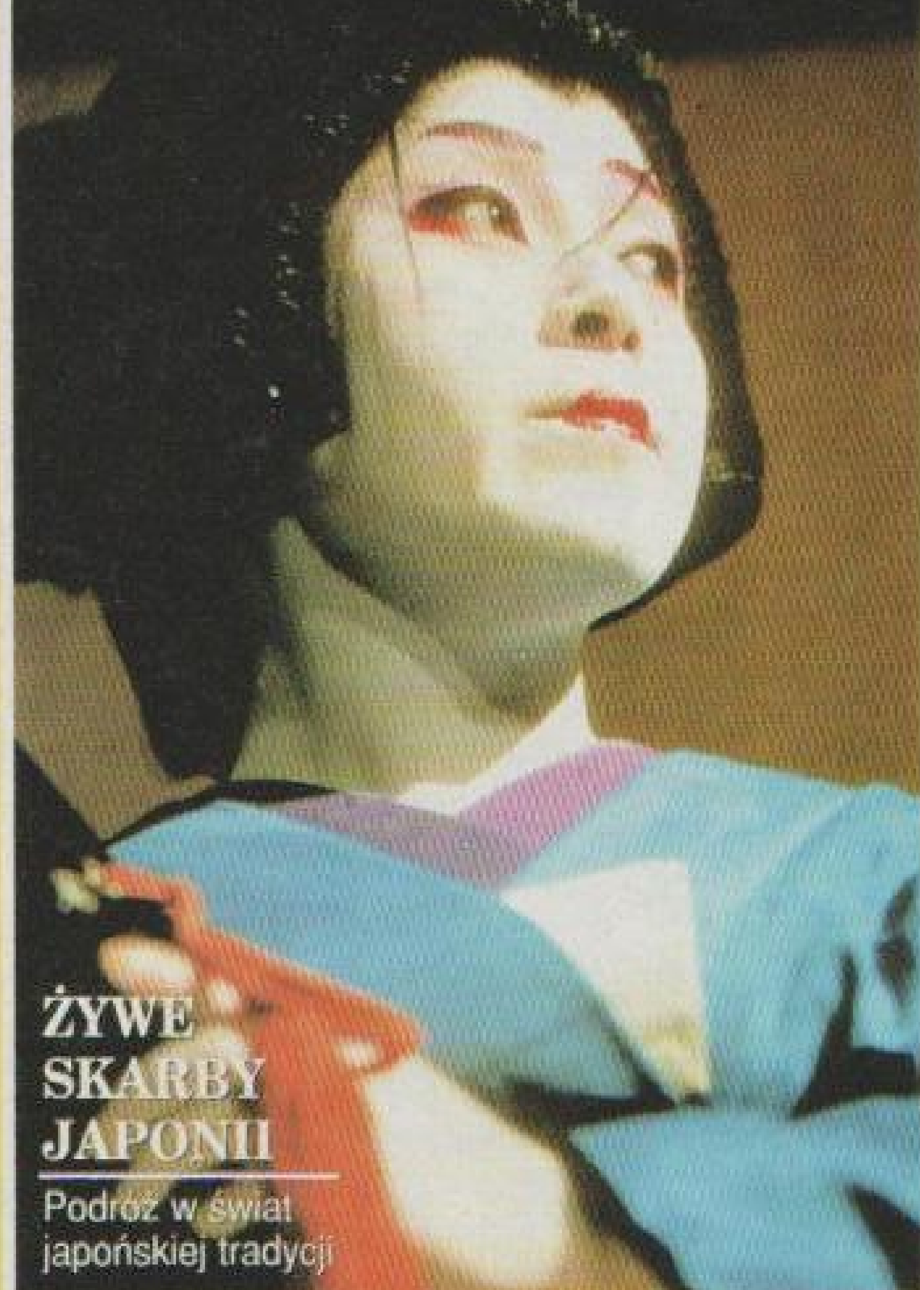
Żywe Skarby Japonii jest filmem bardzo interesującym, wiadomości podawane są w nim przyjemnie i bez zgrzytów. Sympatyczny i sentymentalny klimat tworzy orientalna muzyka, bardzo pasująca do charakteru dokumentu. Polecam go zarówno osobom interesującym się kulturą Japonii jak i zupełnym laikom w tej dziedzinie, nie jest to film długi i nie nudzi. Warto zobaczyć go chociażby dla sceny przedstawiającej picie herbaty przez artystę wyrabiającego papier i jego przyjaciół; w naszym i wielu innych krajach ludzie nie zachowują się tak sympatycznie nawet na najbardziej dystyngowanych przyjęciach.

Będąc już przy temacie sztuki, w zimie we Wrocławiu, w Muzeum Narodowym i w kilku innych miastach Polski wystawiał japoński malarz, grafik i plakacista Kiyoshi Awazu. Warto było zobaczyć. Do widzenia.

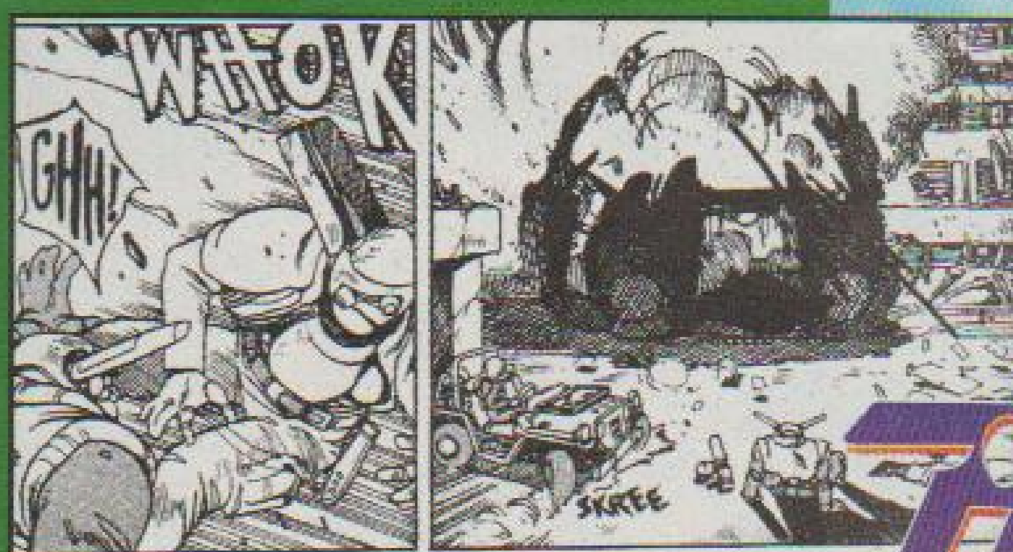
Profuzjusz







Tytuł: Żywe Skarby Japonii
Produkcja: National Geographic Video
Dystrybucja w Polsce: Vision
Czas: 55 min.



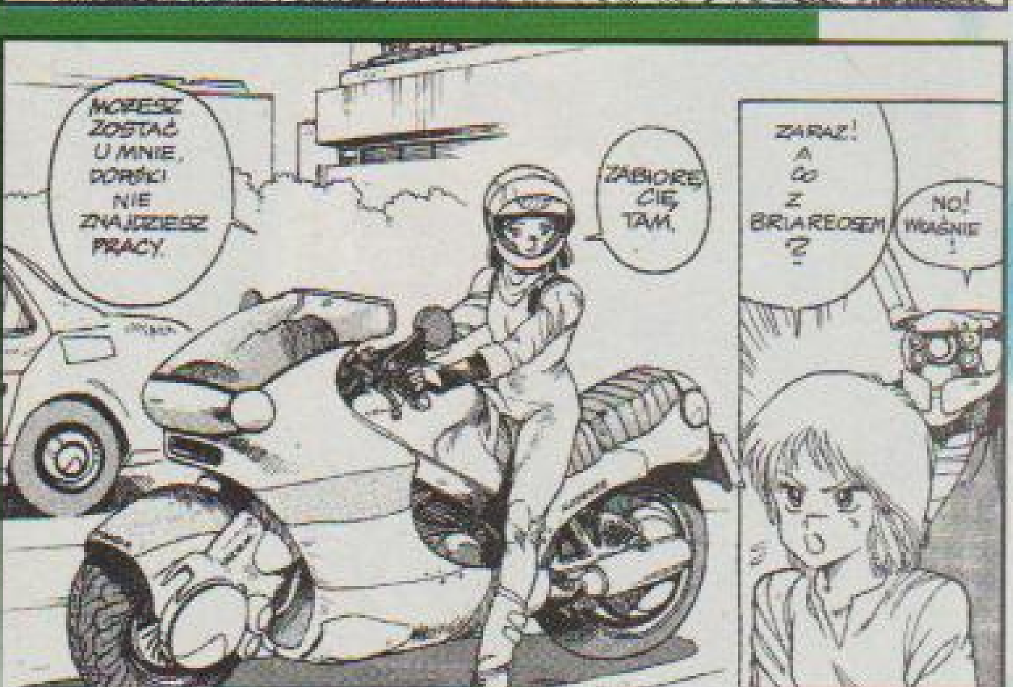
















„W tym właśnie roku wojna rozgorzała jednocześnie w każdym zakątku świata. Przy wielkich ruchach wojsk, fronty powiększały się, łączyły, rosły, rozwijając się w ogólnoświatową wojnę. Wiedza została utracona. Chaos panował wszędzie. Nowe potęgi powstawały, zastępując stare narody. Nie użyto broni nuklearnych. Ale nawet bez nich Ziemia stała się dużo cichszą planetą..."

Appleseed

„CZEKAŁEM... CZEKAŁEM... ALE SIĘ DOCZEKAŁEM"

Ta chwila po prostu musiała nadejść. Jak mawiał docent Furman w nieśmiertelnym serialu wszech czasów „Alternatywy 4" Stanisława Barei: „Czekałem... czekałem... ale się doczekałem. Oto jest! Piękny!". Lecz tym razem nie chodzi o wymarzone „peerelowskie" M-2, ale o jedną z najsłynniejszych mang na całym świecie - „Appleseed", której autorem jest Masamune Shirow (okrzyknięty przez swych fanów „bogiem cyberpunkowego komiksu"). W cierpieniach i bólach narodził się on w oficjalnej dystrybucji w pierwszych dniach kwietnia 1998 roku (mimo iż przeciek o wysłaniu paczek z appleseedem" w Polskę był kuluarową plotką na gdyńskiej imprezie Świat Mangi 3, gdzie między innymi można było spotkać Krystiana Galaja i Adama Kurowskiego odpowiedzialnych za tłumaczenie).

Dla lepszego utrwalenia w pamięci - małe przypomnienie. Autorem mangi „Appleseed" jest Masamune Shirow, młody człowiek mieszkający obecnie w Kobe - małym, portowym i (co warto podkreślić z uwagi na polskie warunki) czystym miasteczku, w południowej części Honshu (to taka japońska wyspa). To z pod jego ręki wyszło wiekopomne już dzieło: „Ghost in the Shell" (Kokaku Kidotai), które doczekało się swojej filmowej adaptacji (przez pewien czas był to najdroższy japoński film animowany wszech czasów; obecnie palma pierwszeństwa należy do „Mononoke Hime"). Ponadto jest on jeszcze autorem „Dominion Tank Police", „Black Magic Mario M-66" oraz „Orion". Jednak to manga „Appleseed" stanowiła prawdziwą odskocznię dla Masamune Shirow, wprost na sam szczyt rynków komiksu: japońskiego i amerykańskiego. Dzięki dobrej promocji i bezpośrednim układom z Dark Horse Comics jego pseudonim (tak, tak... Masamune Shirow to pseudonim, o czym już pisał wcześniej Bartek Kędzierski przy okazji „Dominiona") stał się znany na całym cywilizowanym świecie i w sumie - bardzo dobrze. Mangi Pana Shirow to swego rodzaju standardy obowiązkowe, wyznacznik dla innych autorów, którzy zechcieliby się pobawić w cyberpunkowy komiks.

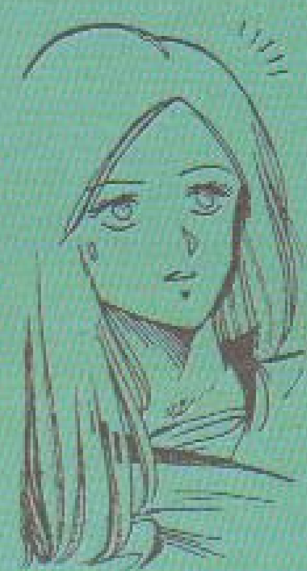
DEUNAN KNUTE

(SWAT #109) - Poprzednio członkini Los Angeles Police Departament. Jest partnerką Briareosa. Zwerbowana przez Hitomi. Obecnie służy w SWAT. Wiek: 22 lata. Pochodzenie: mieszanina kilku ras.



NIKE

Sekretarz Stanu, asystentka Ateny i bioroid. Ma więcej obowiązków niż Atena i bardziej przejmuje się losem ludzi, którym służy.



Jeśli chodzi o „Appleseeda": stan na dzień dzisiejszy to cztery tomy, plus dodatkowy „Databook", w którym została przedstawiona jedna nowelka oraz szkice i projekty dla fanów (warto posiadać!). Japońskim wydawcą jest Seishinsha, natomiast pierwszy raz w Europie można było zapoznać się z pierwszym tomem „Appleseeda" (który otrzymał angielski tytuł: „The Promethean Challenge") w magazynie „Manga Mania" (numery od 1do 8). Tak już zupełnie na marginesie, ostatni numer „Manga Manii" (czyli z kwietnia '98), zawiera pierwszą część „Ghost in the Shella", więc może stanowi to już zapowiedź „GITS 2"? Kto to wie?

BRIAREOS HECATONCHIRES

(SWAT #113) Zwany też Bri. Rasa negroidalna z terenów morza Śródziemnego. Jako dziecko, zabójca na zlecenie KGB. Mając lat 31 został ciężko ranny w eksplozji, w wyniku czego przeszedł pełną cyborgizację ciała. Partner Deunan.



DOJRZAŁE JABŁUSZKO

Manga „Appleseed" nie jest komiksem stricte politycznym. Jest ona raczej na pograniczu polityki i twardego cyberpunka, gdzie na pierwszy plan Masamune Shirow wysuwa dwójkę bohaterów: Deunan Knute, byłą policjantkę Los Angeles Police Departament i Briareosa Hecantonchiresa, pół człowieka-pół cyborga, byłego zabójcę KGB, który w wieku 31 lat stał się ofiarą zamachu bombowego, dzięki czemu przeszedł niemal pełną cyborgizację ciała. Sama zaś akcja komiksu rozgrywa się w roku 2137, kiedy to „(...) wojna rozgorzała jednocześnie w każdym zakątku świata." Po III Wojnie Światowej większość znanego nam świata stała się niczym innym, jak zrujnowanymi terenami, zwanymi „Badsides" („Pustkowia" w polskiej wersji). Są one jednak ciągle zamieszkiwane sporadycznie przez ludzi. Ameryka rozpadła się na dwie części kontrolowane przez Imperium Amerykańskie oraz Związek Socjalistycznych Republik Radzieckich. Nad światowym pokojem czuwa centralne biuro AEGIS, odpowiednik dzisiejszej Organizacji Narodów Zjednoczonych z tym, że AEGIS posiada znacznie szersze kompetencje z możliwością wydawania decyzji wiążących dla wszystkich pozostałych po wojnie państw (nadzór nad światowym handlem, gospodarką i przemysłem zbrojeniowym). Koło wybrzeży Afryki, z popiołów wojny wynurzyło się miasto-utopia, OLIMP. Jest ono zarządzane przez bioroidy, a głównym mózgiem miasta został super-komputer, GAIA. W wyniku inwencji AEGIS'u powstał ogólnoświatowy Program DOROCI (który z jakichś bardzo niezrozumiałych dla mnie przyczyn został w polskiej adaptacji przemianowany na „Misję DOBROCI"), mający na celu „odzyskanie" niektórych ludzi z „Pustkowi" dla cywilizacji. Szczęśliwcy tacy mogą zamieszkać wtedy w Olimpie - mieście utopii, którego mottem jest hasło: „Funkcjonalna prostota, strukturalna komplikacja: najlepsze życie dla wszystkich!". Deunan i Briareos, aby nie stać się pierwszymi włóczęgami Olimpu, muszą zacząć pracować. Jedyną rozsądną alternatywą jest dla nich praca w SWAT, czyli Special Weapon and Tactics.

ATENA

Szef Administracji w AEGIS. Bardzo sprytna i chorobliwie podejrzliwa w stosunku do działań Wielkiej Rady. Żeński bioroid.



PODGNIŁE JABŁUSZKO

Manga „Appleseed" jest rewelacyjnym produktem i swoje zdanie na jej temat wyraziłem już parokrotnie na łamach „Kawaii", dlatego też nie chciałbym się powtarzać (po prostu spójrzcie do numerów 3, 4 i 6). Teraz jednak parę zdań jeśli chodzi o polskie wydanie z TM-Semic. No cóż, jest tu parę minusów (natury technicznej), które muszę z recenzenckiego obowiązku wymienić. Przede wszystkim jakość wydania, która pozostawia sporo do życzenia. Zamiast zapowiadanego przez Pana Rusteckiego - redaktora naczelnego w wydawnictwie - papieru o grubszej fakturze, który znacznie lepiej trzymałby czerń

HITOMI
Żeński bioroid pracujący dla AEGIS. Prowadzi akcję rekrutacyjną na Pustkowiach do Olimpu.



(co jest podstawową rzeczą przy czarno-białych mangach), czytelnicy dostali w zamian lekko żółty papier, który jakościowo zbliżony jest do rolki „Białego Króla" wiszącego w mojej toalecie. W sumie powoduje to takie sytuacje, że czasami dwie kartki obok siebie mają zupełnie różny odcień. Nie śmiem nawet prosić o papier takiej jakości, jakiego doczekał się „Spawn" czy „Wild Cats", ale odrobina szacunku należy się chyba czytelnikom, nieprawdaż? Ponieważ nieszczęścia chodzą parami, w moim egzemplarzu chochlik drukarski umieścił na stronie piątej ogromną czarną plamę farby drukarskiej, która wygląda zupełnie jak Wielkanocna pisanka (w końcu dopiero co po świętach). Pokłosie tej zakrywającej mi połowę strony plamy, to ogromne tłuste odbicia aż do strony dziewiątej (to taki darmowy bo-

YOSHITSUNE
(lub YOSHI) - Mechanik i chłopak Hitomi... no, prawie. Pracuje zarówno przy gruntołazach jak i samochodach. Człowiek.



nus od firmy). Zawiedzeni też będą ci wszyscy, którzy będą chcieli poznać definicję Prawdziwej Czerni. Nic z tego. Jedyną czerń, którą dane mi było ujrzeć w polskim wydaniu, to właśnie owa wielka, czarna plama na stronie piątej.

Pójdźmy teraz dalej: tytuły rozdziałów. Otóż każdy z tomów „Appleseeda" składa się przeciętnie z siedmiu rozdziałów, z których każdy ma swój tytuł. Jest to o tyle istotne, że drugi tom nie rozpoczyna się znowu od rozdziału pierwszego, ale od ósmego itd. Do chwili obecnej powstało 26 rozdziałów „Appleseeda". Otóż nazwy rozdziałów w Polsce w ogóle zniknęły! Nie posądzam tu bynajmniej Panów Galaja i Kurowskiego o sabotaż, gdyż Ci przecież dobrze wywiązali się ze swojego zadania i po długich dyskusjach nadali angielskim tytułom ich polskie odpowiedniki (o czym nasi Czytelnicy mogli przeczytać w numerze z marca 1998 roku). Widocznie

WIELKA RADA
Grupa starszych bioroidów dyskutujących o przyszłości ludzkiej rasy, tworzących plany zabezpieczenia się przed nią. Wielka Rada odkryła, że ewolucja ludzi przebiega szybciej niż się tego spodziewali i że jest to dla nich niebezpieczne. Używają superkomputera GAIA, do analizy danych w tym kierunku.



komuś w firmie tłumaczenie niespecjalnie się spodobało, więc summa summarum - tytuły poszły pod nóż i kłopot z polskimi odpowiednikami zniknął w niebycie.

Rzecz kolejna to niefortunne rozbicie tego komiksu na dwie części. Otóż tom pierwszy został w Polsce podzielony na dwa nierówne kawałki i w chwili obecnej możecie trzymać ten fragment, który składa się z 82 stron. Chciałbym być złym prorokiem, ale obawiam się, że ta część może zupełnie zniechęcić grono potencjalnych czytelników do zakupu drugiej części, ponieważ na tych stronach akcja zaczyna się dopiero niemrawo rozkręcać, stanowiąc niezbędny prolog, wstęp do nowego świata i otaczającej nas rzeczywistości. Ponadto część pierwsza kończy się całkowicie bez sensu, gdyż fabuła urywa się tu w połowie trzeciego rozdziału! Szlag mnie trafił,

CARL KNUTE
Ojciec Deunan i zarazem agent Special Security Forces. Był instruktorem sztuki wojennej dla Deunan. Zmarł w okolicznościach nie znanych czytelnikom. Jego kod genetyczny jest podstawą dla wielu bioroidów w Olimpie.

gdyż dla zwykłej przyzwoitości można było dociągnąć tych 5 (słownie: pięć) brakujących do końca rozdziału stron. Niestety, jak widać nie można było i jeśli komuś z Was przyjdzie do głowy jakieś racjonalne wytłumaczenie tego faktu, to chętnie się z nim zapoznam i rozpatrzę w stosownym terminie.

Kolejne kontrowersje mogą już dotyczyć samego tłumaczenia, ale tak jest zawsze jeśli chodzi o adaptację językową. Ten, kto choć raz bawił się w tłumaczenie komiksu, ten wie przed jakim dylematem musi stawać tłumacz, aby oddać na przykład sens dowcipu, którego nijak nie można przetłumaczyć na inny język, ponieważ brzmi on dobrze i zabawnie tylko o oryginale. Ortodoksi mogą więc zacząć kręcić nosami przy „gruntołazach", które zastąpiły stare, dobre „landmate'y". Podobnie rzecz się ma z „Pustkowiami", czyli „Bad Side". Przyznam jednak szczerze, że o ile powyższe zmiany wydają mi się całkiem sensowne i ciekawe, to zupełnie opadła mi szczęka przy wspomnianym już Programie DOROCI (lub „DOROTHY" we francuskiej wersji), który w wyniku inwencji twórczej tłumaczy zyskał całkowicie nowy tytuł - Program DOBROCI (co w chwili obecnej brzmi dla mnie jak nazwa charytatywnej akcji Sióstr Miłosierdzia, a nie program odzyskiwania ludzi z terenów zniszczonych działaniami wojennymi).

KIEROWNIK
Szef AEGIS. Jest podejrzewany przez Atenę o niecne zamiary, co dodatkowo w jej oczach potwierdza fakt, że ma mocne wsparcie ze strony Wielkiej Rady.



BARDZO SMACZNE JABŁUSZKO

Powyższe uwagi to jednak tylko drobiazgi, które nie są w stanie zaszkodzić wizerunkowi tak genialnej mangi jaką bez wątpienia jest „Appleseed" Masamune Shirow. Słowa uznania należą się firmie TM-Semic, że właśnie od tego tytułu zaczęła wydawanie mang na polskim rynku. Ten tytuł daje opór wszelkim bezpodstawnym zarzutom przeciwników japońskiej kreski o bezmyślności tamtejszych komiksów. Przy „Appleseedzie" to właśnie półwiekowy Superman (notabene z tego samego wydawnictwa) zdaje się w chwili obecnej śmierdzieć niczym podgniłe jabłko. „Appleseed" to duży, dorodny i dojrzały do konsumpcji owoc. No to na co jeszcze czekacie? Zapraszam wszystkich do kiosków!

Mr.Gato







Tytuł: Appleseed część 1
Autor: Shirow Masamune
Wydawca: TM-Semic
Wersja: polska
Ilość stron: 84
Cena: 5,50 zł



Oh My Goddess!

Każdy człowiek korzystając ze swej porcji ni czym nieskrępowanej godziwej zabawy, jaką niewątpliwie jest życie, musi przejść przez pewien okres. Bardzo burzliwy okres, bolesny i radosny jednocześnie, mający olbrzymi wpływ na późniejszy kształt świadomości maltretowanego delikwenta, często formujący jego poglądy, podstawy pojmowania wszechrzeczy, a nawet stanowiący istotny przyczynek ujawniających się po latach urazów psychicznych, fobii, fetyszy, czy wręcz niedorozwoju umysłowego, nie mówiąc już o zwyrodnieniach fizycznych - a z takowymi też już miałem okazję się spotkać. Dojrzewanie, moi drodzy, o nim właśnie mowa. I nie mówcie, że Wam się nigdy nie dało we znaki i tak wszyscy wiedzą jak to jest. Zazwyczaj zaczyna się od fali zadziwiających niespodzianek - co tu robią te włosy??? Wcześniej ich nie było! Chwila, chwila, co się dzieje z moim głosem? Czy ja urosłem? Zakochałem się w tej rudej. Mam ochotę kogoś pobić. Albo nie! Oddam oszczędności biednym dzieciom. Pocę się i zaczynam śmierdzieć! Co się ze mną dziejeeeee????? Chyba wszyscy to znamy. Młode dziewczynki i chłopcy bez wyjątku poddawani są tej bezlitosnej próbie, tak samo dzieje się z wszystkimi fanami mangi i anime, no i oczywiście również z większością uwielbianych przez nich bohaterów filmów i komiksów. Na przykład z jedną z bohaterek mangi Oh My Goddess! - autorstwa Kosuke Fujishimy.





Oh My Goddess! opowiada o niekończących się zmaganiach z życiem młodego chłopaka Keiichi Morisato. Wszystko zaczęło się gdy pewnego razu umierając z głodu wykręcił pośpiesznie niewłaściwy numer telefonu i zamiast dodzwonić się do pizzerii, połączył się z biurem bogiń. Jedna z pracowniczek została mu przysłana w ramach dobroczynnej działalności biura i od tamtej pory towarzyszy mu na dobre i złe. Nazywała się Belldandy, a wkrótce dołączyła do niej i do Keiichiego jej starsza siostra, Urd i młodsza, Skuld. Teraz wszyscy mieszkają pod jednym dachem i nawzajem wykańczają się nerwowo, podkochują się w sobie, plączą w najrozmaitsze kłopoty, rozśmieszają czytelników i poprawiają im nastroje. Bohaterów i ich przygody można oglądnąć na kasetach wideo w postaci serii OAV, lub przeczytać w stworzonej przez Kosuke Fujishimę mandze. Tu zostanie opisana właśnie manga, nowela pod tytułem You're So Bad, jest to wydanie specjalne amerykańskiego wydawnictwa Dark Horse Comics słynącego z niespotykanego dotąd barbarzyństwa i okrucieństwa. Większość wydawanych przez nich serii, to poszczególne odcinki lub nawet ich części oderżnięte od macierzystej historii i sprzedawane w chudziutkich, przepełnionych reklamami zeszycikach. Jeden taki komiks, kosztujący niecałe cztery dolary, starcza na kilkanaście minut czytania, podczas którego, owszem, zabawa często jest wyśmienita lecz ból, który następuje po zamknięciu ostatniej strony... O tempora, o mores! Na okładce komiksu w czerwonym kółku, pod napisem Special, uroczyście zaznaczono objętość- 48 stron. To ma być wydanie specjalne? Rozumiem ekskluzywne, trzystu stronicowe tomy na papierze kredowym, ale 48 stron? I to w Ameryce! Nie do pomyślenia; nawet wydany u nas przez TM-SEMIC Appleseed ma niemal dwa razy większą objętość i kosztuje, po przeliczeniu, niecałe dwa dolary. Co prawda warto by było jeszcze zastanowić się nad zmianą papieru z szarego na biały ^_^ ale i tak jest nieźle. Tak, czy siak, pomimo, że Dark Horse należy się nagana za wydanie, to jednak historyjka sama w sobie, jest przez Fujishimę opowiedziana rewelacyjnie.





Keiichi pewnego dnia zauważa dziwne zachowanie najmłodszej z bogiń dzielących z nim dom. Dostrzegł, że już od pewnego czasu Skuld chodzi rozmarzona, skręca bez przerwy te swoje robociki, denerwuje się bez powodu, etc. Odpowiedź krążąca po głowie zaznajomionego z zwartością magazynów typu Bravo chłopaka jest jasna i jednoznaczna. Oczywiście błędna, ale i tak jasna i jednoznaczna. Keiichi dochodzi do wniosku, że dziewczyna, skoro młoda i dziwnie się zachowująca, musi przechodzić przez ten magiczny okres w życiu każdego człowieka, a jak powszechnie wiadomo dziewczyny przechodzą go na swój własny magiczny sposób, o którym teraz nie będę się za nadto rozpisywał, gdyż to krępujące i nie jestem pewien czy to właściwa pora i czas, a raczej miejsce. Wspomnę jednak, że Keiichi po kompletnie nieudanych konsultacjach z siostrami Skuld, postanowił udać się do apteki, by tam zaopatrzyć się w coś, czego tu nie nazwę po imieniu, bo się wstydzę, lecz co byłoby w stanie zaradzić problemom młodej, dojrzewającej dziewczęcej duszy. W przeciwieństwie do Keiichiego, który jako chłopak wyciąga mylne wnioski z wszystkich emocjonalnych problemów, z którymi się spotka, sytuację w większym stopniu zrozumiała Urd, choć i ona przeoczyła pewne szczegóły. Śledząc Skuld zorientowała się, że jest ona po uszy zakochana w Keiichim, a on, jak wiadomo związany jest z Belldandy. Postanawia więc sprawę wziąć w swoje ręce i rozwiązać problemy swej młodszej siostry, w których dostrzegła już przyszłą tragedię związku swej drugiej siostry z przeznaczonym jej sercu chłopakiem. Uzbrojona w dobre chęci

i mnóstwo podłych sztuczek Urd nie ma innego wyjścia jak zrobić z Keiichiego idiotę w oczach Skuld. Wszystkiemu przygląda się wiecznie spokojna i zrównoważona Belldandy, zauważa ona wszystko od razu, zdaje sobie sprawę przez co przechodzi jej młodsza siostra, zdaje sobie sprawę z destrukcyjnych planów swej starszej siostry i zdaje sobie sprawę jak trudne zadanie stanęło właśnie przed nią.

Poniekąd każdy z uczestników zbiorowej masakry uczuciowej, której koło zataczają emocjonalne problemy Skuld, ma w pewnym stopniu rację. Keiichi sądząc, że dziewczyna przechodzi fazę dojrzewania nie do końca się myli, gdyż to co dzieje się ze Skuld jest swego rodzaju dojrzewaniem, tyle tylko, że w przypadku bogiń nie następuje to dokładnie tak jak chłopak dowiedział się w szkole. Urd dochodząc do wniosku, że Skuld pogrąża swą namiętność w fajtłapowatym Keiichim też ma w jakimś stopniu rację, nawet sama Skuld jest tego pewna. Do tej pory nie darzyła chłopaka Belldandy wielką sympatią, lecz ostatnio, gdy wykonała kolejną jego podobiznę w postaci małego robocika, zdała sobie sprawę, że jest w nim zakochana. Dochodząc do wniosku, że tak być nie może, powzięła zamiar ponownego znienawidzenia Keiichiego. W ten sposób, targana bezlitosnymi uczuciami, poprosiła Keiichiego by podwiózł ją na zakupy, a zamiar miała tylko jeden i pomimo, że stał on z nią w zupełnej sprzeczności, musiała się przemóc i skończyć to raz na zawsze. Wyciągając z tej wycieczki wnioski, Urd wyruszyła w ich ślady i mimo, że jako bogini słynęła z łączenia zakochanych w pary, tę parę postanowiła rozbić na strzępy, dla dobra wszystkich. Pozostała jeszcze Beldandy, która jak zawsze trzeźwo i przenikliwie naświetlając sprawę dostrzegła na czym problem polega. Stając w opozycji z Urd postanowiła uratować te bezbronne, niczego nieświadome i zaplątane w sidła dojrzewania uczucia, dla których tak wielkim zagrożeniem jest jej porywcza starsza siostra. Wszyscy więc znaleźli się wkrótce w mieście, na targu, gdzie Keiichi stara się jak najbardziej usłużnie zapewnić komfort psychiczny przechodzącej trudny okres Skuld. Skuld stara się zwalczyć swą sercową słabość i zacząć wreszcie nienawidzić tego milutkiego i bezgranicznie uprzejmego chłopczyka, którego to raz po raz atakuje swymi magicznymi sztuczkami zawzięta Urd znęcając się nad nim zarówno psychicznie jak i fizycznie, a tą z kolei kontratakuje Belldandy, która jako jedyna z wszystkich zdołała zrozumieć co tak naprawdę się dzieje i kierowana chęciami najbardziej słusznymi, walczy o zakończenie historii happy endem. Prawdziwa wojna.







ALFRED!!! ZNOWU BUCHNĄŁ MI FISTASZKI! TYM RAZEM GO USTRZELĘ!

Rysunki Fujishimy bardzo przypadły mi do gustu. Wszystko przedstawia on całkowicie linearnie i z idealnym wyczuciem formy. Strony wyglądają przez to bardzo estetycznie, nie razi żadne zamazanie nadmierną ilością kresek, a jednocześnie zauważa się wielką ilość detali, jak na przykład w przypadku motocykli. Bohaterowie, wiadomo, bardzo sympatyczni, od razu nawiązuje się więź, przez co niemal w każdej czynności bez problemu można dostrzec zamierzony dowcip. Wykonanie jest bardzo przyjemne, bardzo przyjemna jest też przedstawiona historyjka, przyjemne są postacie i ich miny; cały komiks jest przyjemny, czyli taki jak lubię. Wziąłem go do rąk i przeczytałem za jednym zamachem, a uśmiech nie schodził z moich ust. Poprawiająca humor nieporadność całej ferajny i bliska słabości ludzkiej tematyka oprawiona w charakterystyczny dla mangi slapstick, wprawia na długo w dobry nastrój. Z całego serca zapewniam, Oh My Goddess! to jeden z najbardziej skutecznych poprawiaczy nastrojów (na pierwszym miejscu jest chyba Ranma 1/2), a Fujishima jest twórcą na którego warto zwrócić uwagę. Wspomnę jeszcze, że manga podobała mi się bardziej od wersji anime, przez co jeszcze mocniej zachęcam do jej przeczytania, radziłbym jednak spróbować zaopatrzyć się w coś większego niż jeden zeszycik z Dark Horse. Miłej zabawy, do widzenia.

Profuzjusz

Ps. Przebąkiwałem coś o tym, co dziewczyny przechodzą w okresie dojrzewania, wiecie, pierwszy ten... a potem co miesiąc... tak więc, jeżeli jest ktoś, kto jeszcze nie zdołał pojąć o czym pisałem, radziłbym mu uważać na najbliższych lekcjach biologii; chłopaki, na razie mogę Wam powiedzieć tylko tyle, że będzie ubaw po pachy.



Tytuł: Oh My Goddess!
Autor: Kosuke Fujishima
Wydawca: Dark Horse Comics
Wersja: anglojęzyczna
Ilość stron: 48



LA TRILOGIE

Alone in the Dark

Tak sobie myślę, że czasami robię się bardzo sentymentalny. I bynajmniej nie chodzi mi o to, że wzruszam się ze swoją ciotką (tą od plastykowych owoców) przy kolejnym odcinku „Marii Celesty". Po prostu czasami widząc jakąś rzecz, która kiedyś wywarła na mnie piorunujące wrażenie, mam nieodpartą ochotę - bez względu na cenę - wydać trochę gotówki. Całkiem niedawno, podczas zagranicznych wojaży, w punkcie dystrybucji prasy, w dziale z komiksami i pismami o komputerowej rozrywce nadziałem się na dużą, żółtą okładkę z elektryzującym podpisem - „Alone in the Dark: Trylogia". Dodatkową porcję adrenaliny wyprodukowały nadnercza, kiedy odczytałem na okładce „48 stronicowy komiks w stylu MANGA". To był koniec dla stufrankowego banknotu w moim portfelu. Za moment znalazł się on w kasie nieogolonego sprzedawcy ze stacji metra.

Zapewne większość młodszych czytelników może nie kojarzyć tytułu „Alone in the Dark" z jakimś konkretnym produktem. Pamiętam jak dziś (kiedy u mych drzwi stanął Sztukmistrz z Lublina): roku pańskiego 1991 stałem się bardzo szczęśliwym posiadaczem ówczesnego szału myśli technicznej - komputera PC 386DX z 40 Mhz zegarem i 120 megowym „twardzielem". „Wolfeinstein" chodził na nim jak przecinak, a „Wing Commander II" powodował amnezję zmęczonego z powodu braku snu umysłu. Do czasu... aż zjawił się na bodaj pięciu dyskietkach produkt, na widok którego oślinili się wszyscy giełdowi sprzedawcy „pirackiego" oprogramowania (innego wtedy praktycznie nie było). Komputer pracował w czasie tego weekendu przez bite dwie doby, co zaowocowało wyprowadzeniem Edwarda Carnby'ego ze strasznego dworu, pełnego duchów, zombiaków i innego paskudztwa. W ten to pokrętny sposób wyszło na jaw, że „Alone in the Dark" to najczystszej maści komputerowy horror (zupełnie jak użytkowanie Windows 95), który był protoplastą znakomitej serii z Playstation - „Resident Evil" (Biohazard).

„Alone in the Dark: Trylogia" to świetna pamiątka, relikt ubiegłych czasów. Na całość składa się magazyn z instrukcją użytkowania, poradami, mangą oraz kompakt do „peceta" z pierwszą częścią gry (całą), niepełnymi produktami z części drugiej i trzeciej, oraz filmem video „Jak powstawał Alone 3". Tylko tyle i aż tyle, gdyż taka mieszanka powinna zaspokoić wszystkich. Przejdźmy zatem do najważniejszego...

Komiks „Alone in the Dark" dotyczy przygód Edwarda Carnby. Jego przyjaciel (...) Szczerze powiedziawszy, to użycie szlachetnego słówka „manga" było tu lekkim nadużyciem, co po przekartkowaniu pierwszych stron dojrzeć powinien nawet średnio inteligentny szympans.

Akcja zaczyna się na pustyni Mojave 3 lipca 1925 roku. Z oddali widać dwójkę uciekających na koniach ludzi. Chwilę później, trafiony strzałem w plecy, spada z konia anonimowy blondyn, któremu z ręki wypada rolka kliszy filmowej. Dziewczyna próbuje odzyskać rolkę. Ciągnie konia za cugle, chcąc zmusić konia do nawrotu. Jeszcze tylko zbliżenie na tajemniczego człowieka z blizną, pada strzał i to tyle jeśli chodzi o wprowadzenie do intrygi.

„Nazywam się Carnby... Edward Carnby Junior... Muszę przyznać się do jednego, że dzisiaj jestem bardzo zaniepokojony... strasznie zaniepokojony. Ale przecież nie należę do ludzi, którzy łatwo się poddają. Niektórzy nazywają mnie nawet twardzielem. Mój szósty zmysł detektywa nigdy mnie nie zawiódł. Taką już mam naturę. Potrafię też wyczuć różne dziwne sytuacje i nieszczęścia, zanim te się jeszcze wydarzą." Otóż nasz dzielny detektyw (którego część z Was kojarzyć powinna z pierwszej gry) przybywa do Slaughter Gulch, tajemniczego widmowego miasteczka na pustyni Mojave, postawionego wyłącznie na potrzeby produkcji filmowej. Pewnego dnia ekipa filmowa tak się czegoś śmiertelnie przeraziła, że następnego dnia prawie wszyscy uciekli do Hollywood. Prawie wszyscy, bo brakowało owej ślicznej dziewczyny z prologu. Była nią Emily Hartwood, córka Jeremy'ego Hartwooda, pisarza do którego należał tajemniczy dom upiorów w grze „Alone in the Dark". Na jej poszukiwanie wyrusza więc Edward Carnby.



Po przybyciu do miasteczka, zastaje on opuszczone ruiny atrap budynków. W saloonie odnajduje kliszę filmową z zarejestrowanym materiałem z planu. W ciemnościach Carnby postanawia sobie zrobić mały seans. Odpala projektor i... Na ujęciu widać „zły charakter", który szykuje się do ataku ukrywając się za rogiem hotelu tuż przy ścianie. Nagle ze ściany wyłoniła się tajemnicza, niebieska postać (szczerze mówiąc, to dziwne w czasach czarno-białego filmu), która zaczęła dusić statystę. Za moment widać biegnącego na pomoc operatora, reżysera, ujęcie zostaje zerwane... Carnby udaje się więc prosto do hotelu, gdzie ciężko obrywa po głowie. Po paru godzinach dochodzi do siebie. Okazuje się, że sprawcą był jedyny ocalały członek ekipy. Odkrywa on przed Edwardem parę straszliwych tajemnic. Tymczasem na dworze zapadła noc. Na ulicę miasteczka Slaughter Gulch zaczynają wychodzić kościotrupy...

Historyjka jest całkiem w porządku, w sam raz na dwudziestogodzinną podróż do Polski z Francji. Komiks jest ładnie wydany, na grubym papierze, z foliowaną okładką i w pełnym kolorze. No właśnie - w pełnym kolorze, co już jest nietypowe dla mangi (pomijam kolorowane specjalnie dla amerykanów mangi, np. Akira). Ponadto cały komiks jest bardzo sztuczny, gdyż został wykonany nie techniką tradycyjną, ale na komputerowym tablecie. Ktoś wcześniej przygotował ołówkowy szkic, a następnie odrysowywał kontury na ekranie piórkiem świetlnym. Momentami widać więc bardzo dużą pikselozę screenów. Ponadto kolory były położone za pomocą komputerowego airbrusha, co wcale nie przysłużyło się dobrze całości. Ogólnie twarze wyglądają często jak pokryte blachą maski. Jeśli zaś chodzi o styl manga, to autorowi zapewne chodziło o designy twarzy bohaterów, z lekka „zaciągające" o styl wytwórni Nippon Animation (np. Tom Sawyer, Sara - mała księżniczka).

Komiks „Alone in the Dark" robiony był zapewne na siłę, na zamówienie Infogrames. O randze tego „dzieła" niech świadczy fakt, że nikt się pod nim nie podpisał, gdyż duet „Chardot-Carnby" jest tak samo realny jak pies Pankracy. Krótko mówiąc - „Trylogia" przeznaczona jest tylko dla najbardziej zatwardziałych fanów. Olga Amigo.

„Sam w ciemnym pokoju" Mr.Gato

LA TRILOGIE
ALONE IN THE DARK
+ d'un million d'exemplaires vendus
Les 3 jeux COMPLETS sur CD-ROM PC en version française
les terrifiantes aventures d'Edward Carnby
99 F
+ 48 pages de BD Manga Chardot - Carnby
+ 1 mois d'abonnement GRATUIT à Infonie et Internet
+ Les solutions et astuces
+ le making of d'Alone 3 en vidéo
Découvrez tous les programmes de C :
INFOGRAMES

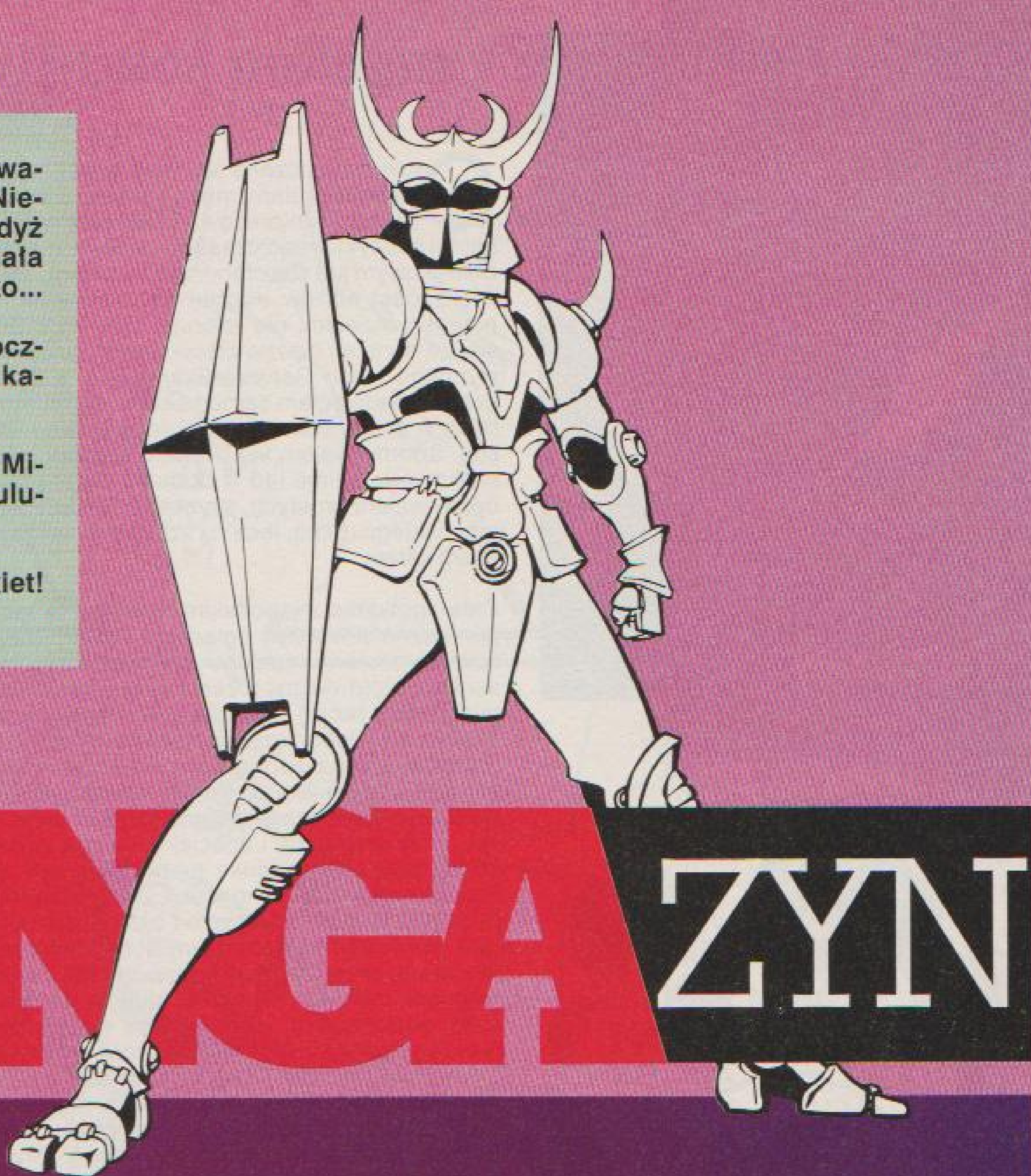
Tytuł: Alone in the Dark
Autor: Chardot - Carnby
Wydawca: Infogrames
Wersja: francuska
Ilość stron: 48 stron
Cena: 99 FF

W połowie kwietnia odbyło się kolejne losowanie numerowanych ankiet MANGAZYNU. Niestety, częściowo musieliśmy je powtórzyć, gdyż jedna z naszych respondentek... nie podała nazwy miasta! A szczęście było już tak blisko...

Dwie równorzędne nagrody: pierwszy tegoroczny numer dwumiesięcznika „ANIMANIA" (z kalendarzem!) wylosowali:

Joanna PANKOWSKA z Gdyni (nr292) oraz Mirosław SOLARSKI z Krakowa (nr112). Gratulujemy. Nagrody wysłaliśmy pocztą.

Pamiętajcie o dokładnym wypełnianiu ankiet! Następne losowanie za miesiąc.



MANGAZYN

Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe, ul. Grottgera 9 m. 3, 00-785 Warszawa, tel./fax: (22) 6512544, tel. (602) 256658, e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

日本まんが古本本店

☎ (22) 六五一二五四四

今提案中：
ー日本一番漫画家のオリジナルまんが
（「エヴァンジェリオン」「マクロス」
「ああ！女神さま」「らんま１／２」「SAINT星矢」
ーまんが雑誌（少年ジャンプ、少年チャンピオン
少年マガジン）
ーまんが・アニメ　ポスター（セーラームーン、
ドラゴン ボール）
ーアルバム　（日本アニメについて。。。
漫画家の作品について。。。など）
ーガレージキット、モデル
ー日本について本（例えば：ここにしかない
NITOBE INAZO の「武士道」）
ーそして、何でも日本歴史・日本文化に関するもの
ぐずぐずしないでね！！
すべてのまんが・コミックスの集会に参加している！
通信販売も行なっている！

Oferujemy:

- oryginalne komiksy japońskie najlepszych rysowników ("Neon Genesis Evangelion", "A-a, Megamisama!", "Macross", "Ranma 1/2", "Saint Seiya", "Dragon Quest";
- czasopisma ("Shonen Jump", "Shonen Champion", "Shonen Magazine");
- plakaty ("Sailor Moon", "Dragon Ball");
- albumy;
- modele;
- książki (tylko u nas dostaniesz "Bushido" Inazo Nitobe);
- oraz praktycznie wszystko, co dotyczy kultury i historii Japonii!

Nie zwlekaj! Jesteśmy na wszystkich konwentach komiksowych, prowadzimy też sprzedaż wysyłkową.

もうすぐ。。。まんが専門店を開店。。。！！！

A już niedługo... otwarcie sklepu w Warszawie!



Evangelion soundtrack

O tyle ograniczone są moje gusta muzyczne, o ile ograniczeniem można nazwać wykluczenie ze swoich zainteresowań niemalże całej konwencjonalnej muzyki współczesnej. Jestem może analfabetą dźwiękowym lub staromodnym tetrykiem, ale fakt faktem, większości nurtów muzyki współczesnej razem z ich przedstawicielami nie toleruję. Gdy więc dowiedziałem się, że dane mi będzie zrecenzować ścieżkę dźwiękową słynnego Neon Genesis Evangelion, a było to jeszcze przed oglądnięciem samego filmu, zacząłem wątpić, czy będę w stanie cokolwiek dobrego o tym materiale napisać. Spodziewałem się bowiem typowej muzyki do rozrywkowego anime i to w dodatku serialu telewizyjnego, oczekiwałem prostych, szybkich i melodyjnych utworów japońskiego rocka, lecz na szczęście, jakże miło się rozczarowałem.

Całe spotkanie z japońskim rockiem, (a raczej popem) jak można zauważyć oglądając film, kończy się wraz z końcem czołówki każdego odcinka serialu. Na płycie piosenka z czołówki jest rozszerzona o fragment instrumentalny, który raczej miał zadanie rozciągnięcia czasu jej trwania niż jakiegokolwiek wpłynięcia na kształt utworu - i dobrze, jeżeli podobał się on komuś, znajdzie go na płycie odrobinę więcej. Po nim następuje, już mniej rozrywkowy, utwór zamykający film, jego dwie kolejne wersje - instrumentalna i specjalna wersja japońska, są na końcu płyty. Ta piosenka rozpoczyna cykl spokojnych, instrumentalnych kompozycji, przerwanych jedynie na początku jednym szybszym i ostrzejszym utworem. Ów cykl „spokojny" to pięć kolejnych instrumentalnych utworów, są to przeważnie wolne, pogodne i przyjemnie się ciągnące motywy muzyczne, idealne do słuchania podczas odpoczynku. Interesujące egzotyczne akcenty tworzą sympatyczny klimat wieczoru w zadymionej, zmęczonej knajpie przy kolorowym drinku z parasolką. Naprawdę bardzo miło się tego słucha, mocna strona płyty. Oprócz takich rozluźniających tematów, są też odrobinę cięższe, lecz równie przyjemne utwory. Grane na pianinie przy akompaniamencie skrzypiec bądź gitary, są utwory wolniejsze i poważniejsze, odrobinę niepokojące i smucące. Niespieszne i jednocześnie wciągające motywy muzyczne z „charakterem", mowa tu o utworach „Rei I" i „Hedgehog's Dilemma", myślę, że można w nich znaleźć nawet jakiś ułamek piękna, są wykonane skromnie i między innymi dlatego tak dobrze udaje im się stworzyć klimat na wysokim poziomie; były one dla mnie najatrakcyjniejszym elementem albumu. Przed środkiem płyty spokojne kompozycje zaczynają przyśpieszać, są żwawe i bardziej optymistyczne, wręcz radosne („Misato"). Następujące po nich utwory zaczynają już odchodzić od wykonania „barowego", są to utwory symfoniczne, szybsze i charakterem stopniowo coraz bardziej poważne i ponure. Zagrane zostały przez orkiestrę, w filmie były one wykorzystane w ważniejszych momentach. Niektóre pozostając wciąż pogodnymi i spokojnymi osiągają robiącą duże wrażenie wzniosłość, na przykład „Tokyo-3", gdzie bardzo dostojny temat muzyczny leniwie ciągną instrumenty dęte, a w tle szumią skrzypce. Utwór I. - „Shinji", jest już mimo swej powolności o wiele bardziej poważny, skrzypce grają tu wręcz dramatycznie, nie ma w nim żadnej radości czy pogody, jest smutno, odrobinę przygnębiająco. Późniejszy symfoniczny utwór „A Step Forward Into Terror", jest w przeciwieństwie do swego tytułu jedną z lżejszych kompozycji symfonicznych, bardzo kojarzył mi się on z motywem przewodnim Gwiezdnych Wojen, zagrany został z werwą i mocą, dużo w nim energii. Podobnie silny ładunek niesie „Decisive Battle", lecz nie ma już w nim wiele optymizmu, sugestywny rytm i euforyczne wycie trąbek czynią z niego jednak jeden z ważniejszych utworów orkiestrowych płyty (tuż po „Tokyo-3"). Stopniowo nastrój muzyki staje się coraz bardziej ponury, by w ciągnących ten sam temat muzyczny utworach „Eva- 00" i „The Beast" zbliżyć się poprzez iskrzący motyw wściekle szarpanych strun skrzypiec do klimatu horroru i makabry. Po nich jest jeszcze utwór „Rei II" wracający do wcześniejszego spokoju, powagi i przygnębienia, a na koniec płyty dwie wersje uroczego tematu zamykającego każdy odcinek serialu. To bardzo lekkie i przyjemne kompozycje, można przy nich zakończyć słuchanie albumu.

Spokojna część utworów jest dosyć niekonwencjonalna jak na ścieżkę dźwiękową do telewizyjnego serialu akcji opowiadającego o walkach Ziemian z bezwzględnymi najeźdźcami z kosmosu, a wysoki poziom ich wykonania jeszcze tylko podbija ocenę jaką można by wystawić temu albumowi. Bardzo miło się tego słucha, niektóre utwory relaksują, inne wywierają całkiem spore wrażenie, a jeszcze inne podnoszą na duchu i poprawiają nastrój. Podobnie rzecz ma się z większością tytułów symfonicznych, mają one siłę, są bardzo energiczne, a w filmie z powodzeniem budują zamierzony nastrój. Niestety całość ma jednak mały minus, jest on bardzo widoczny w szybkich utworach orkiestrowych, są one za bardzo filmowe. Od razu zauważa się, że zostały stworzone tylko z myślą o użyciu w filmie, najczęściej zaczynają się tematem muzycznym, który w miarę trwania utworu, bez większej zmiany, jest kontynuowany przez pewien czas i po króciutkiej przerwie grany od początku. Większość utworów składa się z dwóch takich modułów następujących po sobie, przez co mogą się one dość szybko znudzić i nie stanowić już większej atrakcji. Jest to jednak jedyna wada jaką mogę zarzucić tej ścieżce dźwiękowej, a takie utwory jak „Rei I", „Hedgehog's Dilemma" czy „Tokyo-3" na bardzo długo zapadają w pamięć i z pewnością są godne polecenia. Warto więc posłuchać tej płyty jeżeli tylko nadarzy Wam się taka okazja, ma ona ciekawy charakter, wykracza niekiedy poza konwencję i to w bardzo dobrym stylu. Zachęcam, żegnam się i wracam do mojego mistrza, Gershwina. Do widzenia.

Profuzjusz.

NEON GENESIS EVANGELION

1.残酷な天使のテーゼ (Director's Edit. Version)
2.FLY ME TO THE MOON
3.ANGEL ATTACK (E-6)
4.Rei I (A-1)
5.Hedgehog's Dilemma (B-1)
6.BAREFOOT IN THE PARK (C-2)
7.RITSUKO (C-5)
8.MISATO (B-16)
9.ASUKA STRIKES! (B-17)
10.NERV (A-3)
11.TOKYO-3 (C-7)
12.I.SHINJI (A-6)
13.EVA-01 (E-3)
14.A STEP FORWARD INTO TERROR (E-5)
15.EVA-02 (E-4)
16.DECISIVE BATTLE (E-1)
17.EVA-00 (E-5)
18.THE BEAST
19.MARKING TIME, WAITING FOR DEATH (E-7)
20.Rei II (B-20)
21.FLY ME TO THE MOON (B-4)
22.次回予告
23.FLY ME TO THE MOON (YOKO TAKAHASHI Acid Bossa Version)

残酷な天使のテーゼ

Zankoku na tenshi no youni
shounen yo shinwa ni nare

aoi kaze ga ima,
mune no doa wo tataite mo,
watashi dake wo tada mitsumete
hohoendeiru anata.

sotto hureru mono,
motomeru koto ni muchuu de,
ummei sae mada shiranai,
itaikena hitomi.

dakedo itsuka kizuku deshou.
sono senaka niwaa,
haruka mirai mezasu tame no
hane ga aru koto,

Ref.

Zankoku na tenshi no te-ze,
madobe kara yagate tabidatsu

hotobashiru atsui patosu de,
omoide wo uragiru nara,
kono sora wo daite kagayaku,
shounen yo shinwa ni nare.

zutto nemutteiru
watashi no ai no yurikago.
anata dake ga yume no shisha ni
yobareru asa ga kuru.

aoi kubisuji wo
tsukiakari ga utsushiteiru.
sekaijuu no toki wo tomete
tojikometaikeredo,

moshimo, futari aeta kotoni,
imiga arunara,
watashi wa sou,
jiyuu ni shiru tameno baiburu.

Ref.

Zankoku na tenshi no te-ze,
kanashimi ga sosite hajimaru.
dakishimeta inochi no katachi,
sono yume ni mezameta toki,
shounen yo shinwa ni nare.

Hito wa ai wo tsumugi nagara,
rekishi wo tsukuru.
megami nante inai mama,
watashi wa ikiru.

Rozprawa o Aniele Okropności

Anioł Okropności. Właśnie tak,
Człowieku właśnie stajesz się mitem!

Choć niebieski wiatr stuka teraz
do drzwi serca,
jedynie ty gapisz się na mnie
i znowu się śmiejesz.

Coś delikatnie wzrusza.
Zajęty szukaniem tego,
i nie przejmując się przeznaczeniem,
w twoich wciąż dziecinnych oczach.

Jednak dowiesz się,
że na swoich plecach,
masz skrzydła,
aby skierować się gdzieś w daleką przyszłość.

Ref.

Rozprawa o Aniele Okropności.
Wprost z okien, pewnego dnia
udasz się w podróż.
Z .... rozpalonym patosem,
gdy zdradzisz swoje wspomnienia,
trzymając się tego nieba i lśniąc,
człowieku, właśnie stajesz się mitem.

Śpię tak długo,
w kołysce mojej miłości.
Ranek nadejdzie,
kiedy tylko zostaniesz powołany
do spełnienia misji miłości

Światło księżyca pokazuje
twój kark.
Zatrzymując czas
na całym świecie,
Chciałbym ich otoczyć!

Jeśli tylko nasze spotkanie
coś znaczy
Muszę być, o tak,
biblią swobodnie rozpoznawaną.

Ref.

Rozprawa o Aniele Okropności.
Później zacznie się smutek.
Kształt twojego życia.
Kiedy obudziłeś się, aby odnaleźć ten sen,
Emitujesz światło lepiej niż ktokolwiek,
człowieku, właśnie stajesz się mitem.

Wirujące miłości,
ludzie sprawiają, że stają się one przeszłością.
Bez takiej boginki,
Będę w stanie żyć.

FLY ME TO THE MOON

Fly me to the moon
And let me play among the stars
Let me see what Spring is like
On Jupiter and Mars
In other words, hold my hand!
In other worlds, darling, kiss me

Fill my heart with song
And let me sing forevermore
You are all I long for
All I worship and adore
In other words, please be true!
In other words, I love you!

Przenieś mnie na księżyc

Przenieś mnie na księżyc
I pozwól mi bawić się wśród gwiazd
Pozwól mi zobaczyć, jak wygląda wiosna
Na Jowiszu i Marsie
Po prostu, trzymaj mnie za rękę!
Po prostu, kochanie, pocałuj mnie

Wypełnij moje serce pieśnią
I pozwól mi śpiewać w nieskończoność
Jesteś wszystkim, za czym tęsknię
Co ubóstwiam i czczę
Po prostu, bądź tutaj!
Po prostu, kocham cię!


NIE ZAMIERZAM Z PANEM ROZMAWIAĆ.
JEST PAN ZŁODZIEJEM, OSZUSTEM...
...I MORDERCĄ...


TO PAN ZABIŁ MOJEGO OJCA...


PYSKATA JESTEŚ. TO PRAWDA, JESTEM MORDERCĄ I ZŁODZIEJEM. ALE OBCHODZI MNIE PRZEDE WSZYSTKIM MOJE PRZEDSIĘBIORSTWO I MOJE PLANY. KAŻDY, KTO STANIE MI NA DRODZE, PONIESIE KARĘ, TAK JAK NA PRZYKŁAD TY I TWOJA PRZYRODNIA SIOSTRA. JESZCZE NIE WIEM, CO Z WAMI ZROBIĘ, ALE NA PEWNO NIE BĘDZIE TO NIC MIŁEGO...


A CO DO TWOJEGO OJCA...
...SZANOWAŁEM GO. BYŁ ŚWIETNYM FACHOWCEM. I ZNAKOMITYM ARCHITEKTEM.


...ALE JAK JUŻ MÓWIŁEM, NIE LUBIĘ, JAK KTOŚ MI PRZESZKADZA, A DO TEGO PRÓBUJE MNIE SZANTAŻOWAĆ. POMYŚL SOBIE O TYM. ODWIEDZĘ CIĘ JUTRO.
NA RAZIE.


TAP!
ZAPŁACISZ MI ZA TO, WSTRĘTNY GRUBASIE.
PRZYSIĘGAM.

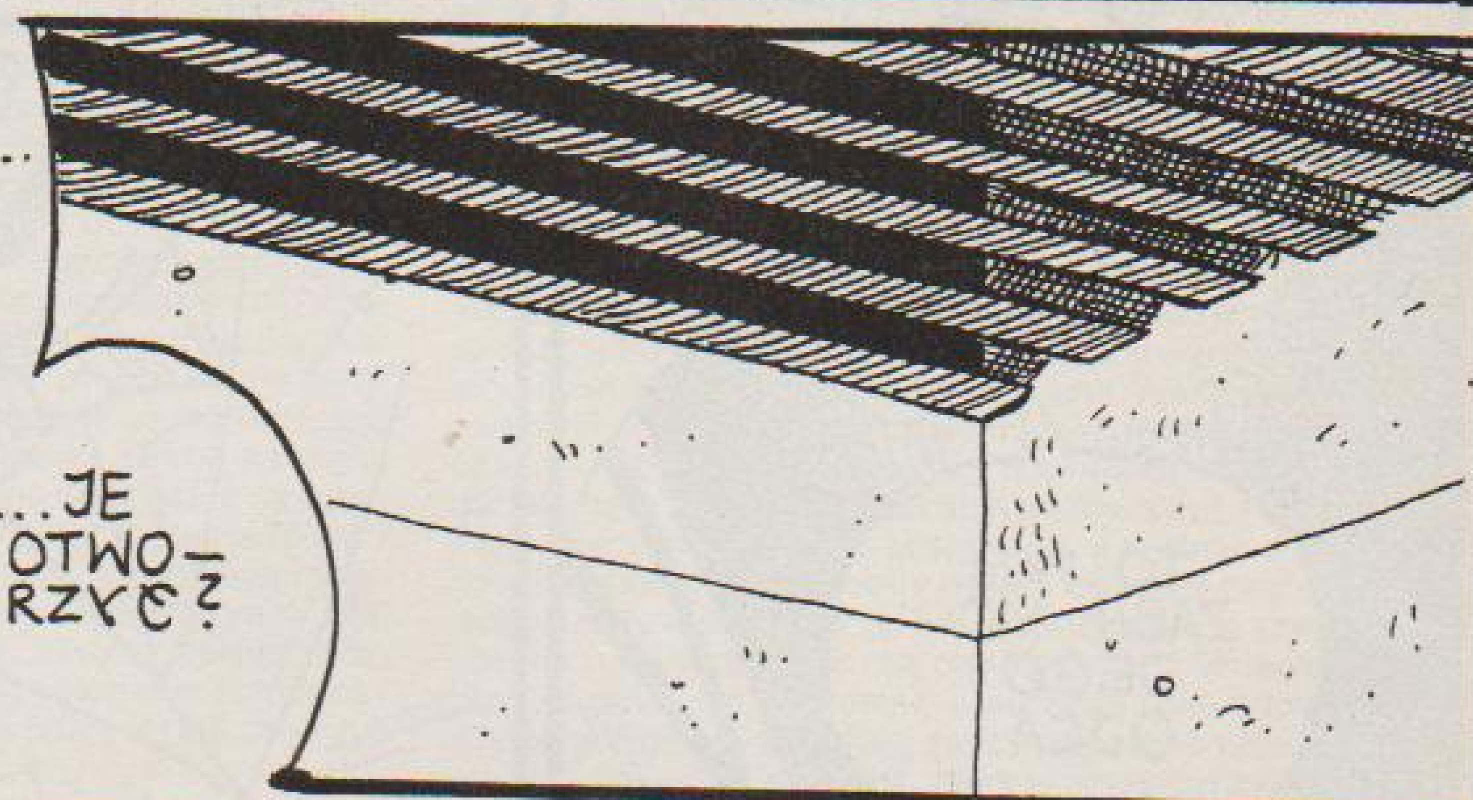

SILVER EYE

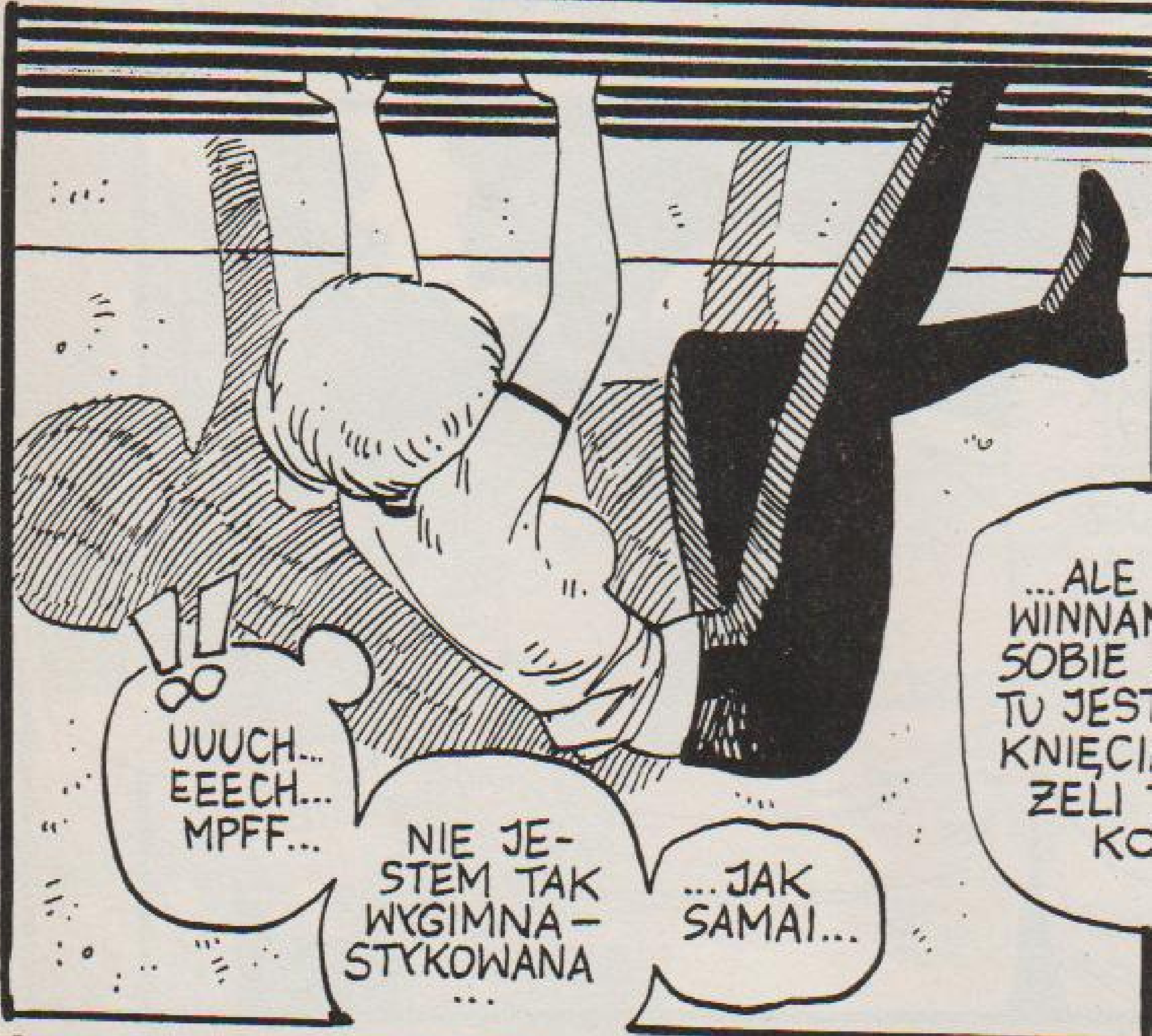

TEKST I RYSUNKI
PIOTR KOWALSKI
ODCINEK 10




DOŚĆ TEGO!
NIE BĘDĘ TU WIECZNIE SIEDZIEĆ! MUSZĘ COŚ ZROBIĆ!


HMMM... TE KRATY... A GDYBY TAK MI SIĘ UDAŁO...
...JE OTWORZYĆ?



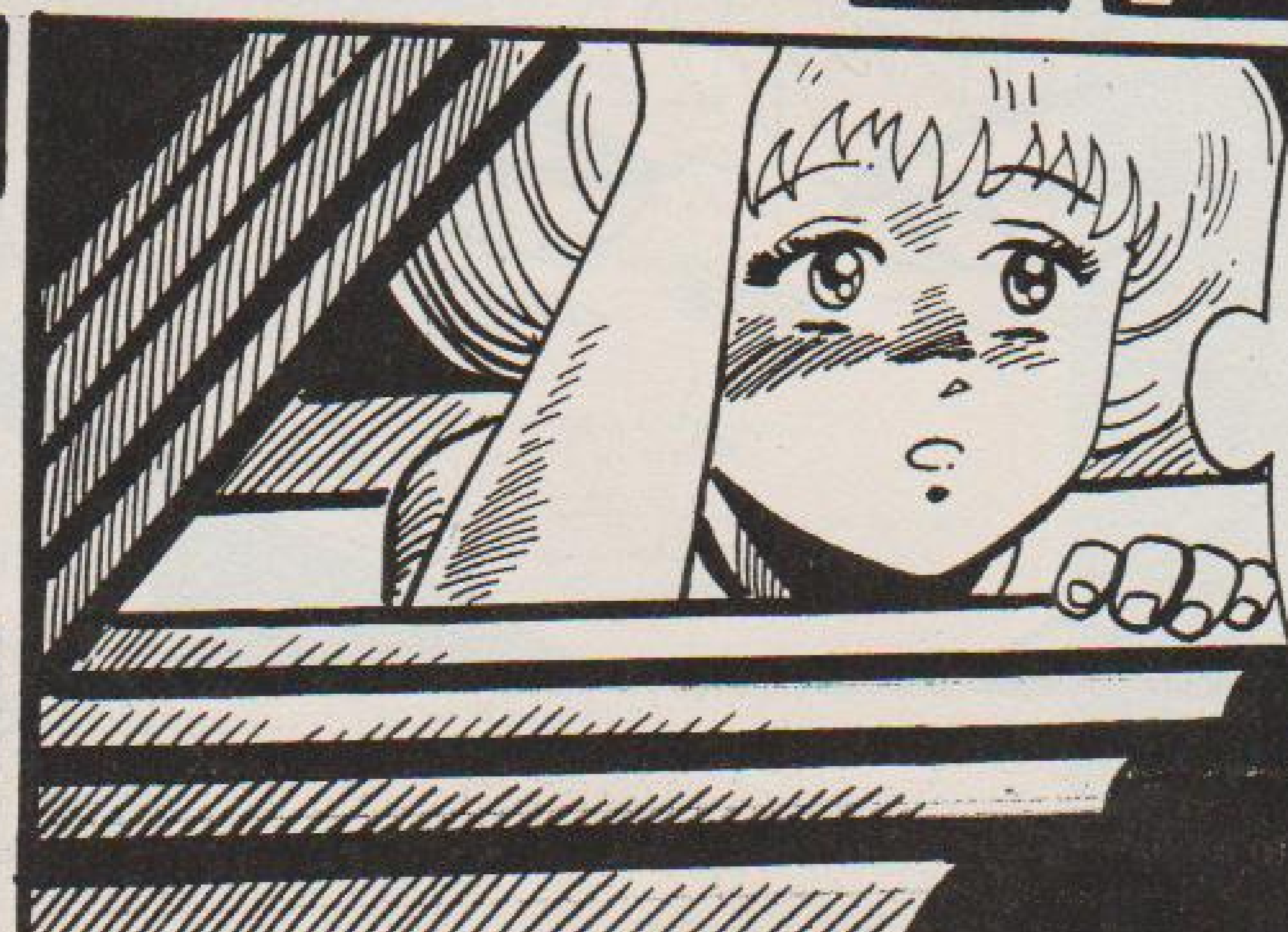

!!
UUUCH... EEECH... MPFF...
NIE JESTEM TAK WYGIMNASTYKOWANA...
...JAK SAMAI...


...ALE POWINNAM DAĆ SOBIE RADĘ. TU JEST ZAMKNIĘCIE... JEŻELI TYLKO...
...UDA MI SIĘ JE OTWORZYĆ... MFF... PUFFF...

JEST!
KLIK




HURRA! TRZEBA PO PROSTU WIERZYĆ W SIEBIE!


I CO DALEJ? NAWET NIE WIEM, GDZIE JESTEM...
NO CÓŻ, ZOBACZĘ, DOKĄD PROWADZI TEN KORYTARZ...

NIE WOLNO PANI WYCHODZIĆ.

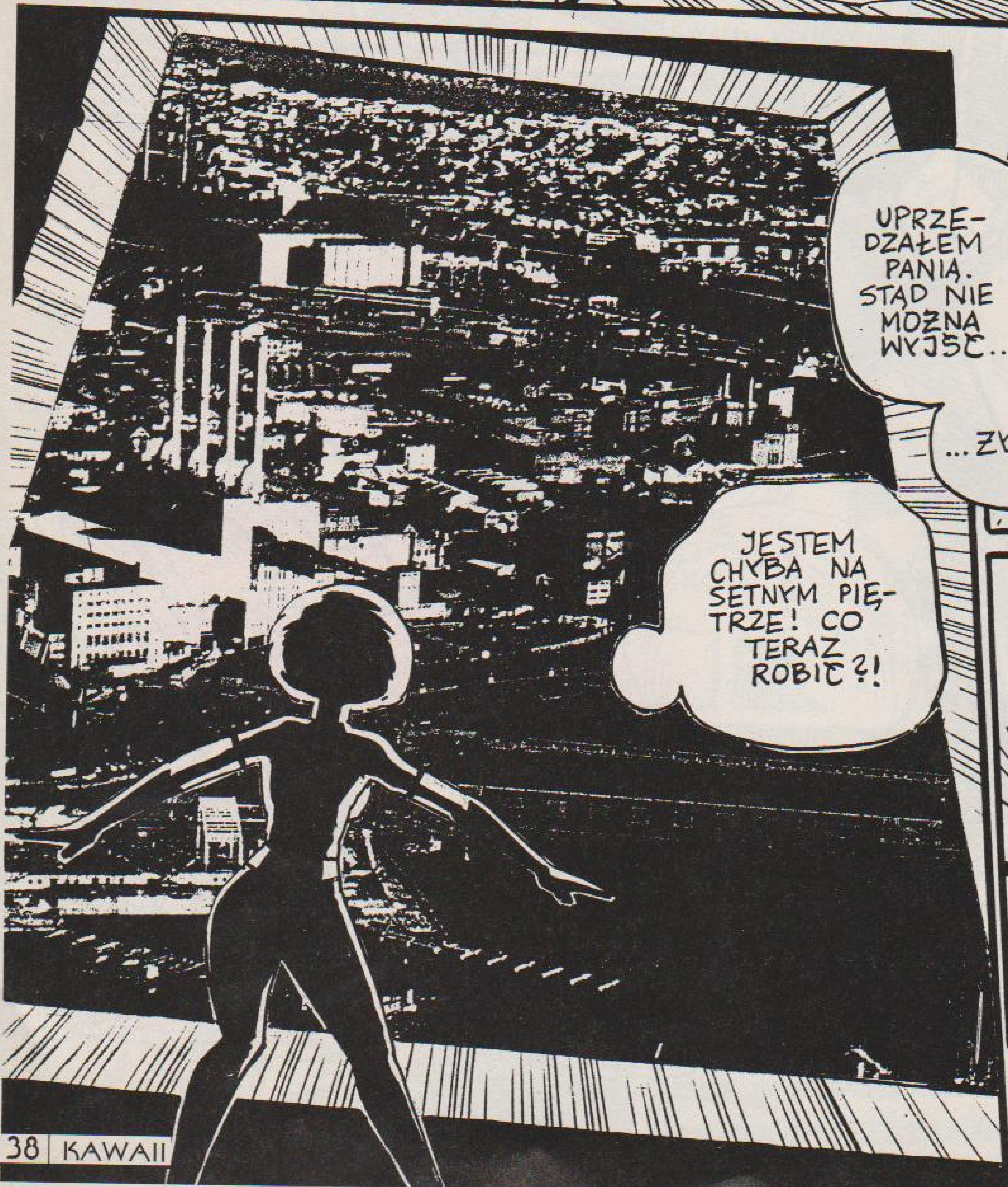
ZOSTAŁEM ZAPROGRAMOWANY TAK, BY UNIEMOŻLIWIĆ PANI UCIECZKĘ.

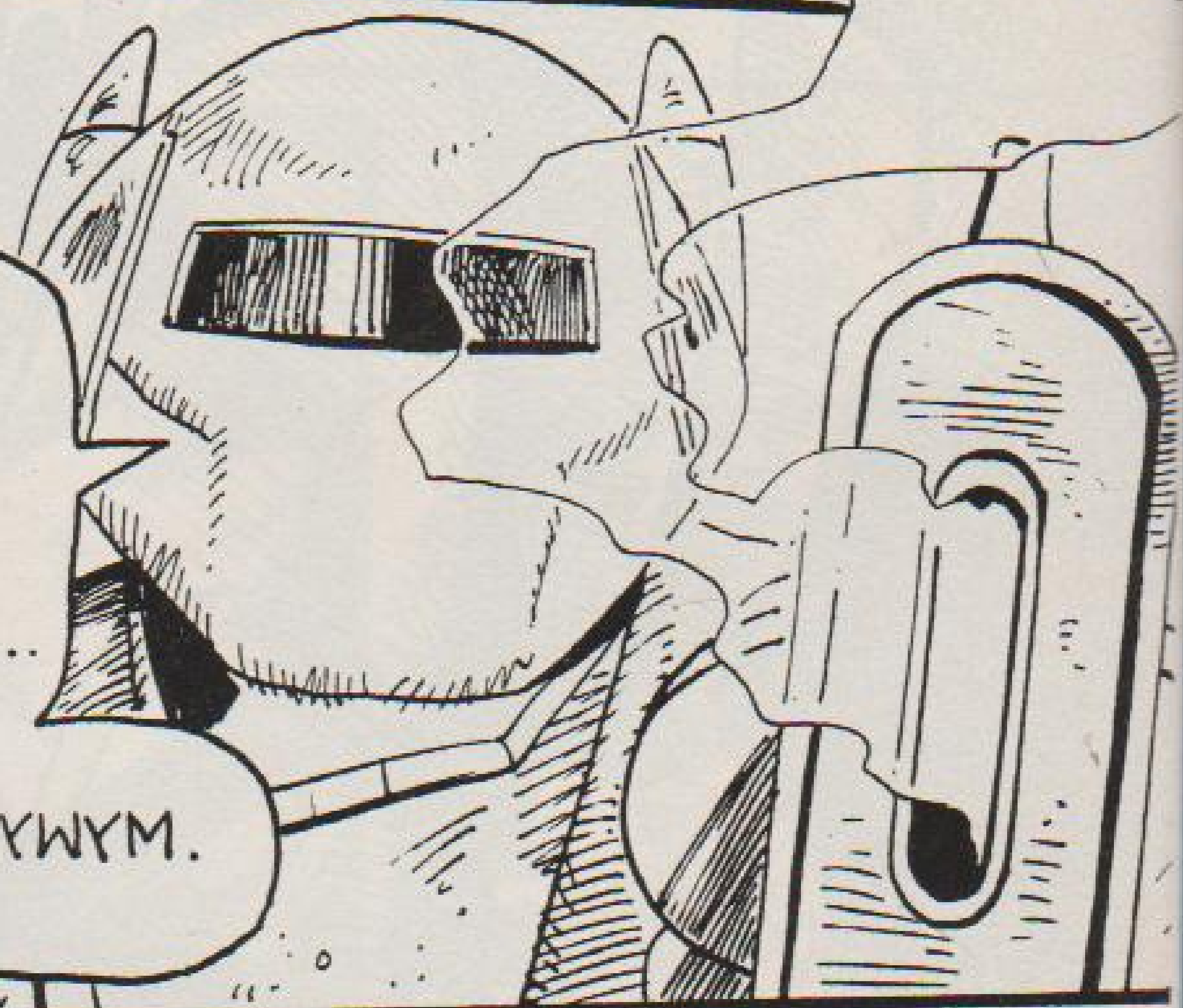
MOGĘ PRZY TYM UŻYWAĆ SIŁY.

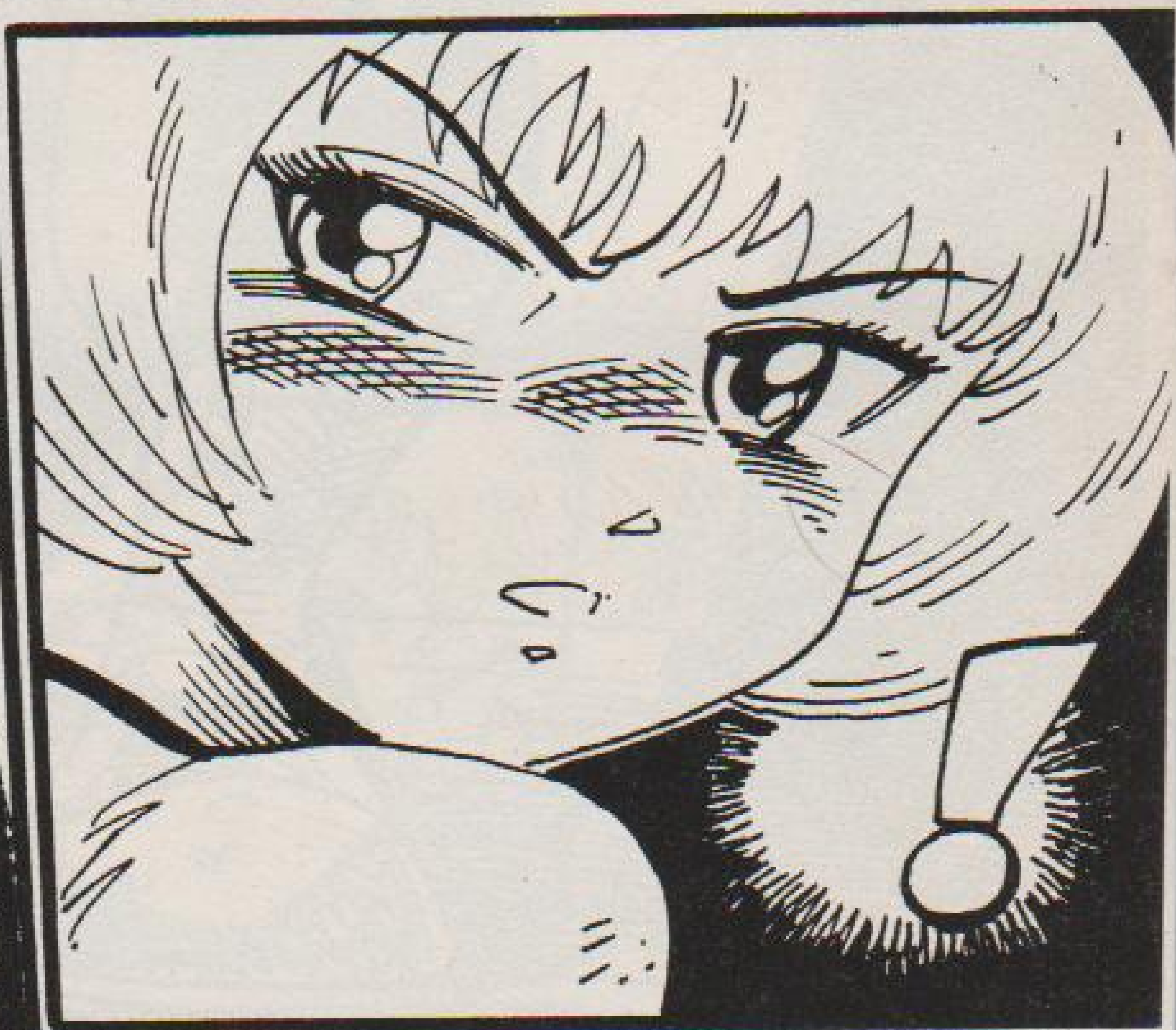
WOBEC TEGO PROSZĘ PANIĄ O POWRÓT DO CELI. MA PANI NA TO 15 SEKUND.

?!!

BLAM!
15 SEKUND?! ZWARIOWAŁ! SKORO JUŻ STĄD WYSZŁAM...
O, NIE!
...DOBIEGNĘ DO WYJŚCIA! ON NIE ŻARTOWAŁ! NAPRAWDĘ CHCE MNIE ZABIĆ!







„A zasadziwszy ogród w Eden na wschodzie, Pan Bóg umieścił tam człowieka, którego ulepił. Na rozkaz Pana Boga wyrosły z gleby wszelkie drzewa miłe z wyglądu i smaczny owoc rodzące oraz drzewo życia w środku tego ogrodu i drzewo poznania dobra i zła."

(Księga Rodzaju 2:8~9)

NEON GENESIS EVANGELION

część 2

Dla tych, którzy w roku 2000 znajdowali się poza naszym Układem Slonecznym, parę zdań gwoli wprowadzenia. Reszta niech potraktuje to jako niemiłe wspomnienia.

Dnia 13 września 2000 roku (i niech mi nikt nie mówi, że trzynastka jest dla niego szczęśliwą liczbą), doszło na Ziemi do ogromnej katastrofy. Część z Was na pewno uczyła się o tym w szkole, gdzie resztka belfrów marudziła coś o Drugim Uderzeniu (Second Impact) prosto w naszą rodzimą planetę. Przyczyną późniejszych klęsk żywiołowych - nadchodzących niczym potężnych rozmiarów taran - była ogromna eksplozja na Biegunie Południowym. Reakcję łańcuchową wywołał meteoryt (lub raczej planetoida; patrz poniżej), który stopił większą część lodowca. Co było później, już pewnie doskonale wiecie ze szkół. To było jak podczas zabawy w domino: podniósł się poziom wód w oceanach i okazało się, że człowiek sam nie jest w stanie wygrać z naturą. Przerwane zostały wszelkie zapory, które nie były projektowane z myślą o kilkudziesięciometrowej fali wody. Pod powierzchnią pożerającego kontynenty oceanu zostało większość miast (o których dziś uczą się studenci archeologii), a wraz z nimi ponad dwa miliardy ludzi. Z rozrzewnieniem wspominam dziś swoją chałupkę na Mazurach i szałas w Bieszczadach. Ech... było - minęło.

W takim razie, logicznie rzecz ujmując, jeżeli było Drugie Uderzenie, to musiało być też pierwsze. Co to więc było owe Pierwsze Uderzenie (First Impact)? Na podstawie tekstów źródłowych, z których korzystał między innymi Shinji na zajęciach historii (i nasi „masterzy" z Internetu), można powiedzieć, że Pierwsze Uderzenie było kolizją meteorytu z Ziemią spowodowane odseparowaniem się księżyca Ziemi od niej samej (jak powiedziała mi znajoma chiromantka, ale nie mam pojęcia o co jej chodziło). To właśnie wtedy lodowce wyczyściły powierzchnię planety z dinozaurów. Pozytywnym plusem Pierwszego Uderzenia były surowce energetyczne: węgiel i ropa (informacje z: „Encyklopedia Powszechna PWN" 2038, Warszawa-3). Jednak sugerowanie, że tak ogromna katastrofa mogła być przyczyną przedarcia się meteorytu (czyli - z założenia - ciała niezmiernie małego) przez atmosferę Ziemi, wydaje się być tylko internetową bzdurą. Słynny fizyk cząstek elementarnych, laureat nagrody Nobla Luis W. Alvarez sugerował, że wyginięcie dinozaurów przed 65 milionów lat spowodowane było zderzeniem naszej planety z kometą (czyli potężną bryłą lodu) lub planetoidą (skalistym ciałem mniejszym od planety) rozmiaru rzędu 10 km (co osobiście wydaje mi się tłumaczeniem najbardziej sensownym).

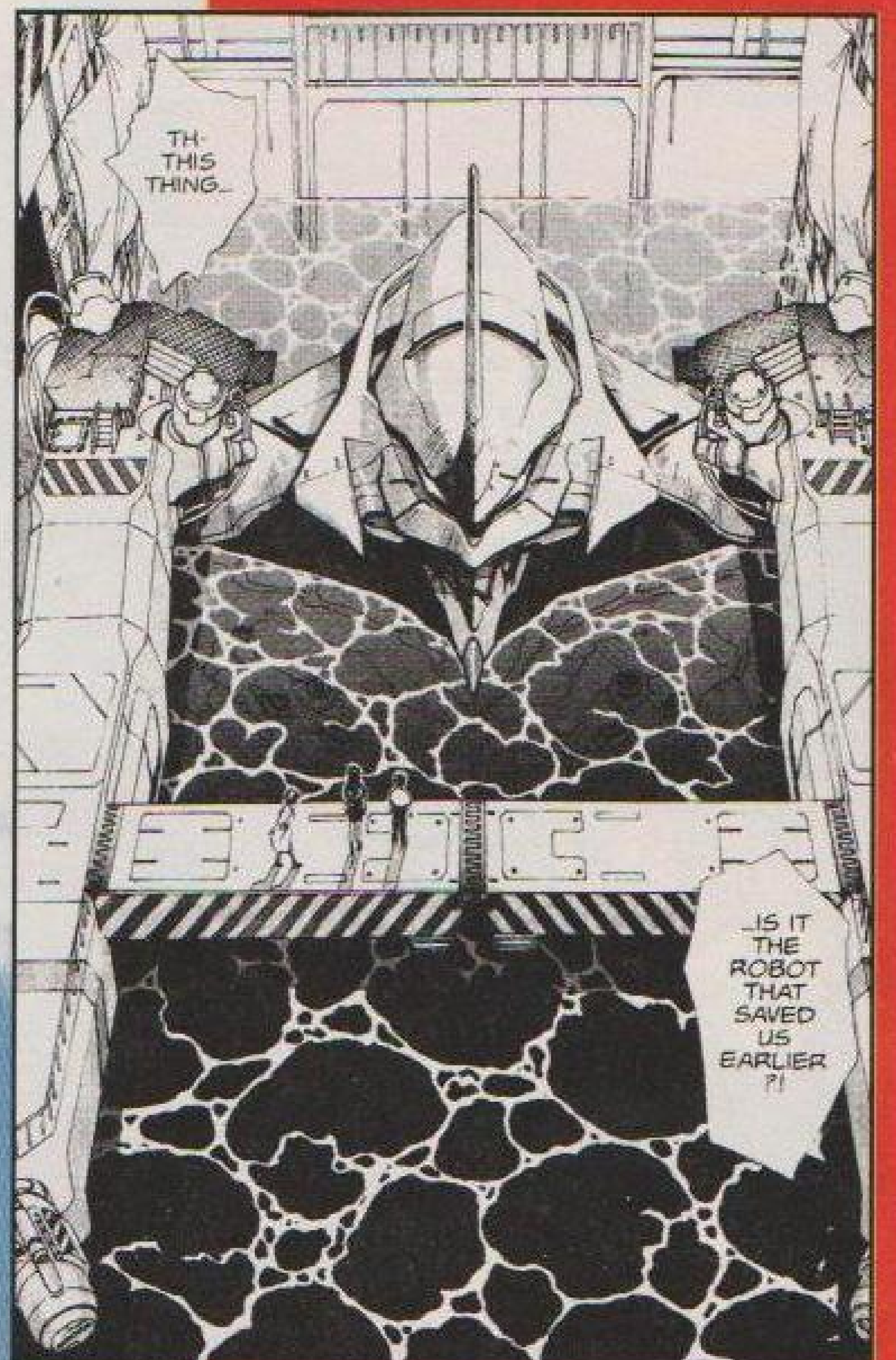
Prawdopodobnie w dniu 6 czerwca 2015 roku (chociaż dziś wśród naukowców zajmujących się historią współczesną można usłyszeć różnorakie opinie; na przykład według prof. Sofronowa był to dzień 15 września 2015 roku), Ziemię po raz kolejny zaatakowały Anioły. W tym samym czasie młody chłopak - Shinji Ikari, przyjechał do Tokio-3 po długiej rozłące ze swoim ojcem - Gendo Ikari. Teraz zapraszam do zapoznania się z tyradami naukowymi, których publikacją zajęło się kiedyś szacowne i wiekowe już pismo „Kawaii" (numery archiwalne z ubiegłego stulecia: grudzień 1997 (5/1997) i kwiecień 1998 (9/1998), które możecie dostać w szanujących się księgozbiorach i materiałach archiwalnych przy placówkach naukowych).

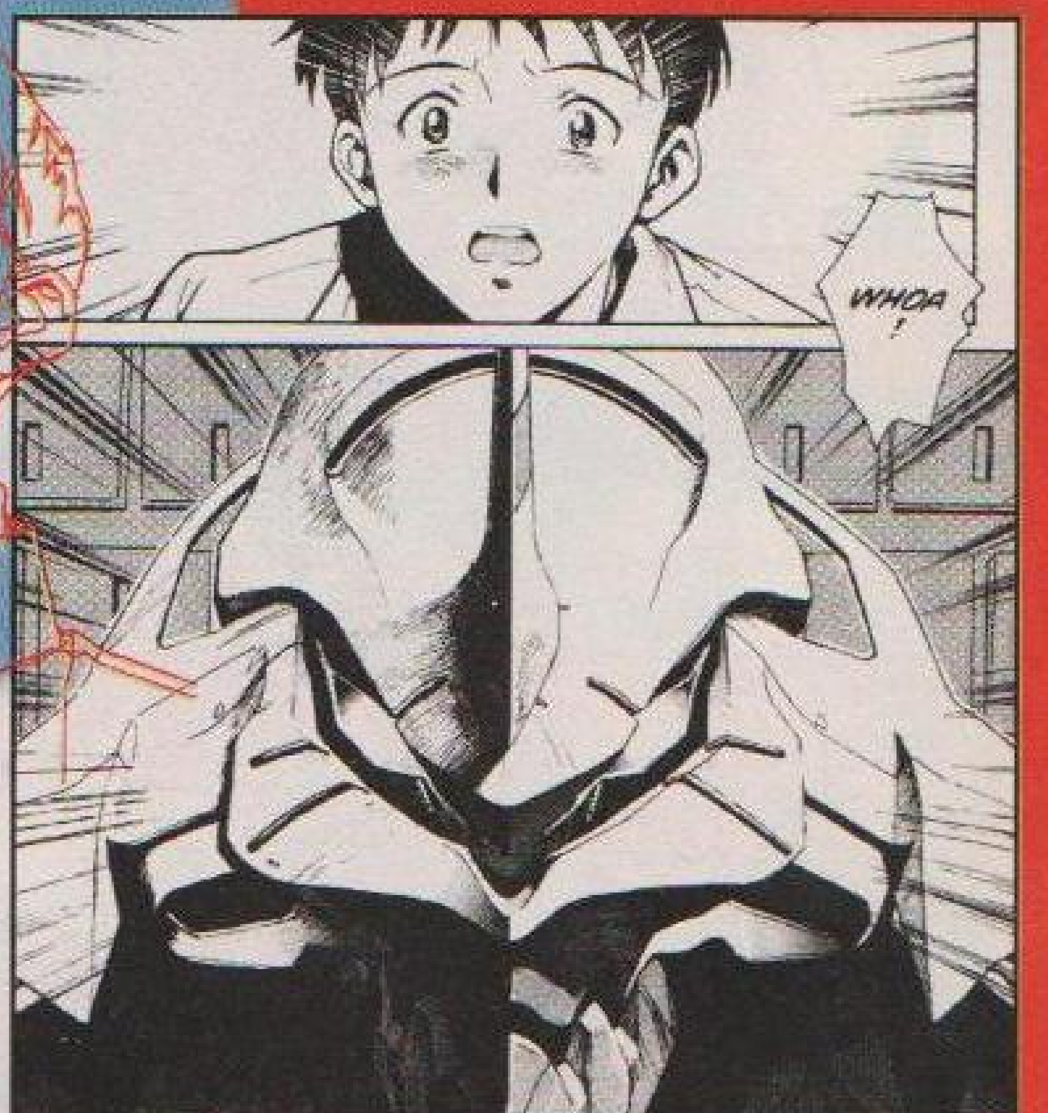
Za mangę „Neon Genesis Evangelion" (Shin Seiki Evangelion) odpowiada Yoshiyuki Sadamoto. Zawiera ona trochę odmienny punkt widzenia od epizodów znanych z serii telewizyjnej. Moż-

Nazwisko: **IKARI (ROKUBUNGI) GENDO**
Zawód: KOMENDANT NERV
Data urodzenia: 28 kwietnia 1967
Nota: Jest komendantem w NERV, organizacji powołanej przez Organizację Narodów Zjednoczonych. Celem NERV jest obrona Ziemi przed istotami nazywanymi Aniołami („Shito" po japońsku, lub „Angels"). Gendo Ikari to enigmatyczna persona, która przewodzi siłom wdrażającym Program Eva. To on jest odpowiedzialny za opracowanie Evangelionów. Jego synem jest Shinji Ikari, zwany też "Trzecim Dzieckiem". Ikari Gendo jest bardzo opanowany. Lat 48.

碇ゲンドウ











na powiedzieć, że taka interpretacja historii (bo - przypomnijmy - Hideaki Anno miał inną wizję zdarzeń rozgrywających się w 2015 roku) z „Evangeliona", może okazać się znacznie ciekawsza dla części fanów (w końcu zawsze zdarzają się malkontenci). Manga ta ukazuje się jako serial w magazynie Shonen Ace Monthly, który to jest własnością Kadokawa Shoten Publishing. Oprócz tego, do dnia dzisiejszego, nakładem tego samego wydawnictwa, ukazały się cztery oddzielne tomy „Shin Seiki Evangelion" (po japońsku, rzecz jasna). Jako ciekawostkę podam informację, że własnością wydawnictwa Kadokawa jest też wysokonakładowy miesięcznik „NewType" (o którym już pisaliśmy w „Kawaii"), stąd w roku ubiegłym na niemal każdej okładce gościły znajome twarze z ostatniej serii Gainaxu.

STAGE TWO: REUNION

Dziś na warsztat pójdzie jednak drugi zeszyt amerykańskiej wersji „Evangeliona" ukazujący się nakładem Viz Select Comics w cyklu miesięcznym.

Ta część stanowi drobny wycinek wydarzeń rozgrywających się w części pierwszej (serii TV). Już po samym tytule: „Reunion" (czyli: „Ponowne połączenie" czy też „Ponowne spotkanie"), możemy się zorientować, że musi nieuchronnie dojść do konfrontacji mającego poczucie krzywdy syna i jego ojca (bez poczucia winy). Ale po kolei.

Misato i Shinji powoli przesuwali się pasem transportowym na 20 poziomie w siedzibie NERV. Trwało to już spory kawałek czasu, w końcu więc musiało paść to fundamentalne pytanie dotyczące znajomości terenu przez Misato. Sama wywołana do tablicy nie poczuwała się jednak do winy („To zabawne. Byłam pewna, że to był dobry kierunek..."). Ponadto nikt jeszcze nie wręczył jej mapki NERV. No cóż, każdy ma prawo się zgubić, nawet we własnym domu. Z opresji wybawiła ją w końcu, przypadkiem jadąca windą, doktor Ritsuko Akagi, która jest kontrolerem Projektu „E" pracującym w First Engineering Division. Po krótkim przywitaniu zaprosiła ona Shinji'ego na mały spacer (który - według jej słów - był niezbędny zanim ujrzy swojego ojca). Nie mniejsze zdziwienie wywołała u chłopca enigmatycz-

na kwestia, gdzie Ritsuko zwróciła się do niego per „Trzecie Dziecko".

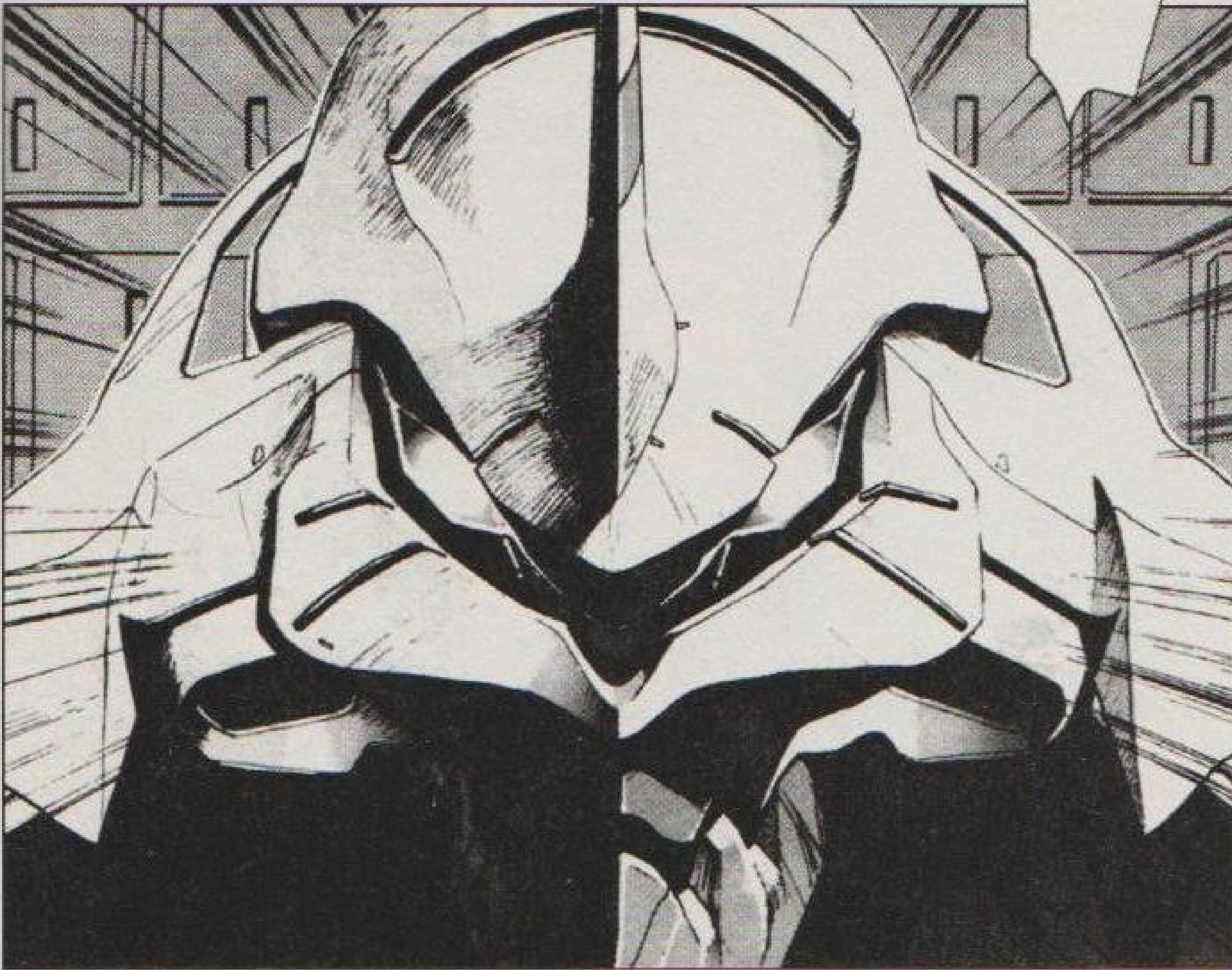
W tym samym czasie wydarzenia na powierzchni ziemi nie wyglądały zbyt optymistycznie. Kroczący Anioł przełamał właśnie zaporę z min (power mine), które stanowiły Ostateczny Obwód Obrony (Final Defense Perimeter). Wektor jego progresji został dostosowany do piątego stopnia i ciągle rósł. Zgodnie z raportem komputerowego Systemu Analiz MAGI (patrz poniżej), Anioł nie odniósł podczas eksplozji bomby typu N2 żadnych poważnych obrażeń, jedynie zewnętrzne uszkodzenia o drugorzędnym znaczeniu. System MAGI doniósł też, że nie był on podłączony do zewnętrznego źródła, ani nikt nie manipulował nim na odległość. Wszystkie jego ruchy były determinowane przez jego własny



赤木リツコ

Nazwisko: **AKAGI RITSUKO**
Zawód: SZEF ZESPOŁU NAUKOWEGO NERV
Data urodzenia: 21 listopada 1985 roku
Nota: Doktoryzowała się na Uniwersytecie w Tokio-2, gdzie między innymi poznała Misato Katsuragi (dokładnie rzecz ujmując do tego wydarzenia doszło w roku 2005 w uniwersyteckiej kafejce). Należy do First Technology Division (First Engineering Division w mandze) w Departamencie Technologii i Wdrażania (Department of Technology and Development) w NERV. Jest specjalistką w zakresie takich dyscyplin naukowych jak: fizyka, biotechnologia i programowanie. Ritsuko jest piękną i utalentowaną kobietą. Mimo ogólnego spokojnego charakteru, zdarza się, że czasami lekko ją „ponosi". Potrafi być wtedy bardzo niesympatyczna i oziębła. Jej hobby to kolekcjonowanie małych zabaweczek symbolizujących koty. Ma 30 lat.







program.Zgodnie z przewidywaniami, Anioł zmierzał prosto do Tokio-3. Stojący na stanowisku komendant Gendo Ikari szybko wydał rozkazy. Personel Pierwszej Fali zaczął przygotowywać się do nadchodzących działań bojowych.

W międzyczasie Shinji, Misato i Ritsuko dotarli pontonem do tajemniczego, ogromnego magazynu. Po włączeniu świateł oczom Shinjiego ukazał się niezwykły widok. Stał - jak to mówią Francuzi - «en face» naprzeciw ogromnej głowy należącej do (chyba nikogo tym nie zaskoczę) Evy-01 (patrz: Encyklopedia Evangeliona - Kawaii 9). Tu doszło też do tytułowego spotkania ojca z synem (Shinji'ego i Gendo Ikari) po latach. Nie tak sobie je jednak wyobrażał Shinji. Zamiast przyznania się do błędów, próśb o przebaczenie za winy lat ubiegłych (co jednak wyjaśni się znacznie później), Gendo Ikari kazał wsiąść swojemu synowi do środka Evy i pokierować „tym potworem" w walce przeciwko atakującemu Aniołowi. Shinji poczuł się tym samym wykorzystany i oszukany: „Zaniedbywałeś mnie, porzuciłeś mnie... i TERAZ ty śmiesz mnie prosić o PRZYSŁUGĘ?!". Po tylu latach rozłąki jego własny, rodzony ojciec wezwał go tylko po to, „żeby rozkazać mu umrzeć"? W tym momencie losy całej ludzkości znalazły się w rękach, mającego kłopoty natury egzystecjalno-emocjonalnej, czternastolatka. Czyż to nie paradoks? Jego odpowiedź mogła być tylko jedna: NIE!

Komendant Gendo Ikari kazał więc obudzić poturbowaną Rei, która po ostatnim starciu z Aniołem wylądowała w szpitalnym łóżku z pękniętą śledzioną. Shinji'ego natomiast odprawił do domu, komentując to krótko: „ludzie tchórzliwi są bezużyteczni w walce, gdzie stawką jest przyszłość ludzkości". W czasie, gdy Shinji przeżywał „cierpienia młodego Wertera", na miejsce stawiła się Rei. Słowo „stawiła się" jest tu chyba jednak nie na miejscu. Wypadało by raczej powiedzieć, że została dowieziona na wózku, ciągle podłączona do kroplówki. Jej stan nie pozwalał jej na wzięcie udziału w jakiejkolwiek akcji. Czas jednak upływał nieubłaganie. Ogromny hałas i jęk naprężanych stopów metalowych nad głowami, oznaczał tylko jedno: Anioł właśnie wykrył siedzibę NERV! Koniec części drugiej.

Cóż dodać? Amerykanie znowu zrobili nam niespodziankę w najmniej odpowiednim momencie. W takim razie do zobaczenia za miesiąc.

Mr.Gato

MAGI - (System Analiz MAGI) to superkomputer i zarazem nazwa systemu komputerowego zarządzającego Japonią. Za jego budowę odpowiedzialna była matka Ritsuko Akagi - doktor AKAGI NAOKO. Pierwsze prace nad MAGI rozpoczęto w roku 2003. W roku 2008 ukończono programowanie jego procedur logicznych. W chwili, kiedy zaczyna się akcja „Evangeliona" (tj. w roku 2015), operatorami MAGI są między innymi: Ibuki Maya, Hyuuga Makoto czy też Aoba Shigeru (to ten długowłosy koleś, który w anime nieustannie ćwiczy gitarowe riffy).

Sama nazwa MAGI swoje korzenie wywodzi oczywiście z Biblii, a konkretnie z Nowego Testamentu. Spójrzmy więc do Ewangelii wg św. Mateusza:

„Gdy zaś Jezus narodził się w Betlejem w Judei za panowania Heroda, oto ***MĘDRCY*** *ze Wschodu przybyli do Jerozolimy i zapytali:*
„Gdzie jest nowo narodzony król żydowski? Ujrzeliśmy bowiem jego gwiazdę na Wschodzie i przybyliśmy oddać mu pokłon" (...)"

Ewangelia wg. św. Mateusza (2.1~12)

Otóż dosłownie w Nowym Testamencie zamiast słowa „Mędrcy", użyte było słowo „Magowie" (po angielsku zaś „magi" to właśnie „mag", ewentualnie „mędrzec ze Wschodu"; „Wielki słownik angielsko-polski", Warszawa 1992). „Magowie" należeli do stanu kapłańskiego. Z powodu swej tajemnej wiedzy byli w wysokim stopniu poważani na Wschodzie. Otóż ci Magowie (Magi) przybyli ze Wschodu do dzieciątka Jezus narodzonego w Betlejem. Według tradycji nazywali się oni: Baltazar, Kacper i Melchior. W Polsce na pamiątkę ich przybycia obchodzi się święto „Trzech Króli".

Bibliografia:
1) „Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu. W przekładzie z języków oryginalnych", Wydawnictwo Pallottinium, Poznań-Warszawa 1990
2) Internet





Tytuł: Neon Genesis Evangelion - część 2
Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Wydawca: Viz Select Comics
Wersja: angielska
Ilość stron: 26 stron
Cena: 2.95 USD





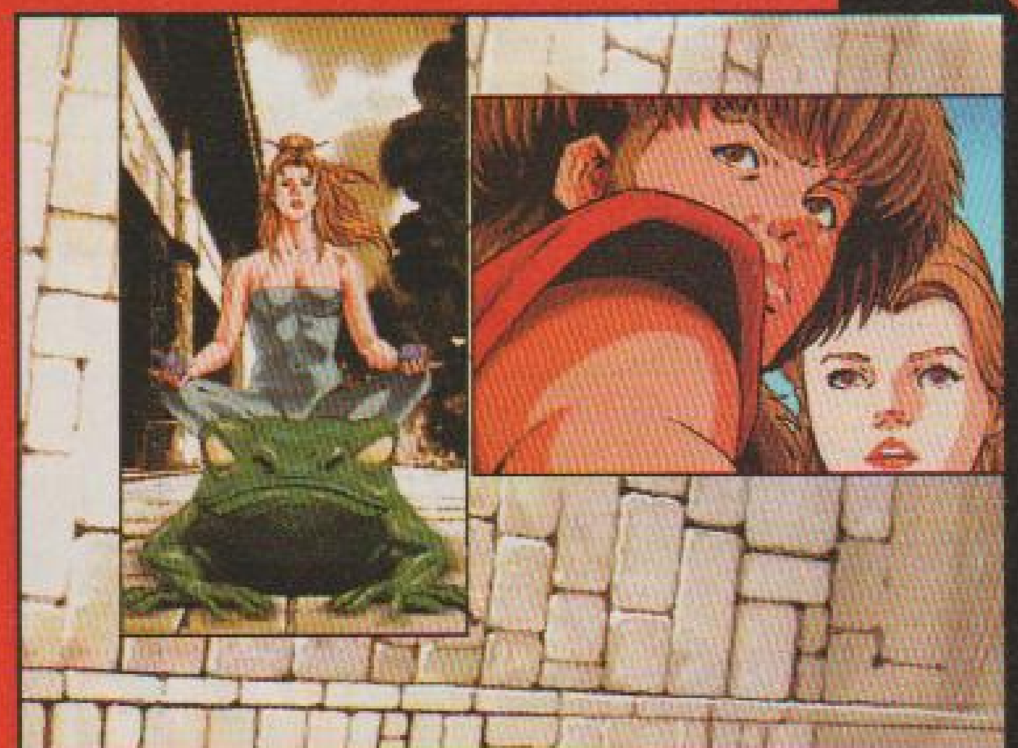


TAKERU™

Tego typu produkty są rzadkością na naszym rynku - gry spod znaku mangi. W tym jednak przypadku mamy coś więcej - prawdziwą mangę, co prawda podaną w trochę innej formie, ale nie ulega wątpliwości, że to jest to, co tygryski, eee otaku lubią najbardziej. OK., przyjrzyjmy się temu nieco bliżej.

Na początku rozczarowanie i znudzenie. Dosyć kiepskie obrazki pseudotrójwymiarowego miasteczka, małe okienko, zero akcji, a ja pląsam sobie po pustych uliczkach i nie mogę znaleźć wyjścia. Lub raczej jakiegoś wejścia. W końcu jest! Jakaś mordownia - tłumek zakazanych twarzy należących zapewne do miejscowych zabijaków, gotowych przerobić Cię na siekane kotlety z byle powodu. I nagle... Akcja! Niby brak animacji jako takiej, ale za to dynamiki w bród! W końcu słowo „manga", oznacza w wolnym tłumaczeniu „niepohamowane obrazy" i zaiste - są one niepohamowane, kto nie wierzy, niech zobaczy - Takeru - manga autorstwa Buichi Terasawy, podana w konwencji gry przygodowej!





Początkowo pomysł wydał mi się niezbyt trafny, gdyż niespecjalnie byłem w stanie wyobrazić sobie mangę, a więc komiks, udający grę przygodową. Gdy jednak akcja ruszyła do przodu, nawet nie zdążyłem włożyć mojej różowej pilotki z pomponikiem, a już byłem po same uszy zaplątany w tę niezwykłą historię... Takeru, to młody łowca nagród, dla którego słowo „strach" nie istnieje, a jego mocy pozazdrościć mu mogą najbardziej mocarni złoczyńcy w całej krainie. Kraina Yamato natomiast, to kraj, w którym w przedziwny sposób koegzystuje obok siebie magia i nowoczesna technologia, a więc nie zdziwcie się, gdy przejeżdżający obok na skuterze powietrznym facet, ciśnie w Was magicznym zaklęciem pozbawiającym owłosienia na samym czubku głowy. Tutaj to standard. Ale nasz bohater jest przygotowany na takie niespodzianki, w końcu jest łowcą, a zatem nie obce są mu skomplikowane magiczne regułki i ostry miecz zbroczony krwią. W jego ciężkiej pracy towarzyszy mu najlepszy przyjaciel - Bumbuku, dziwne lisowate (czy też wilkowate) stworzonko-cyborg, chowające się w swej zbroi niczym żółw w skorupie, tyle, że ta „skorupa" ma o wiele szersze zastosowanie. Dla przykładu - oprócz tego, że jest bardzo odporna na brutalne „pukanie" z zewnątrz, to jeszcze do tego lata i to nie byle jak! Jest w stanie unieść samego Takeru i mknąć z zawrotną szybkością przebijając się przez najgrubsze nawet mury! Mimo, że Bumbuku dzięki awanturniczej naturze swojego pana obrywa regularnie kolejne razy od przeciwników, to ma głowę na karku, gdyż często służy pomocą w najbardziej, hmm - skomplikowanych sytuacjach... A do tego jeszcze gada.



Gra dzieli się jakby na dwie części. Pierwsza z nich, to w miarę klasyczna przygodówka, czyli zwiedzanie pomieszczeń, rozwiązywanie zagadek, szukanie przejścia do dalszych etapów. Druga część natomiast, to fabuła, czysta akcja - przed oczami gracza pojawiają się kolejne kadry mangi, historia nagle ożywa. Czasami podczas takiego nawału obrazów gracz ma okazję dodać swoje trzy grosze, ot na przykład wybrać czar rzucany przez Takeru (najczęściej), bądź też pomóc w sterowaniu latającym Bumbuku, czy też w podglądaniu Księżniczki Kazahime :). Najprzyjemniejszą rzeczą w całej grze, jest jej prostota, lecz podana w formie, która nie drażni zbytnim prymitywizmem, gdyż wyraźnie widać, że twórcy postawili przede wszystkim na dobrą zabawę, pozostawiając zamęczanie szarych komórek innym. Z ideą tą wspaniale współgra klimat tej opowieści, miłośnicy fantasy powinni być zadowoleni. Świat stworzony przez Terasawe jest na tyle mistyczny i ciekawie przedstawiony, że nie pozwala grającemu na ani jedną chwilę zwątpienia w rozgrywające się zdarzenia - wciąga bez reszty.



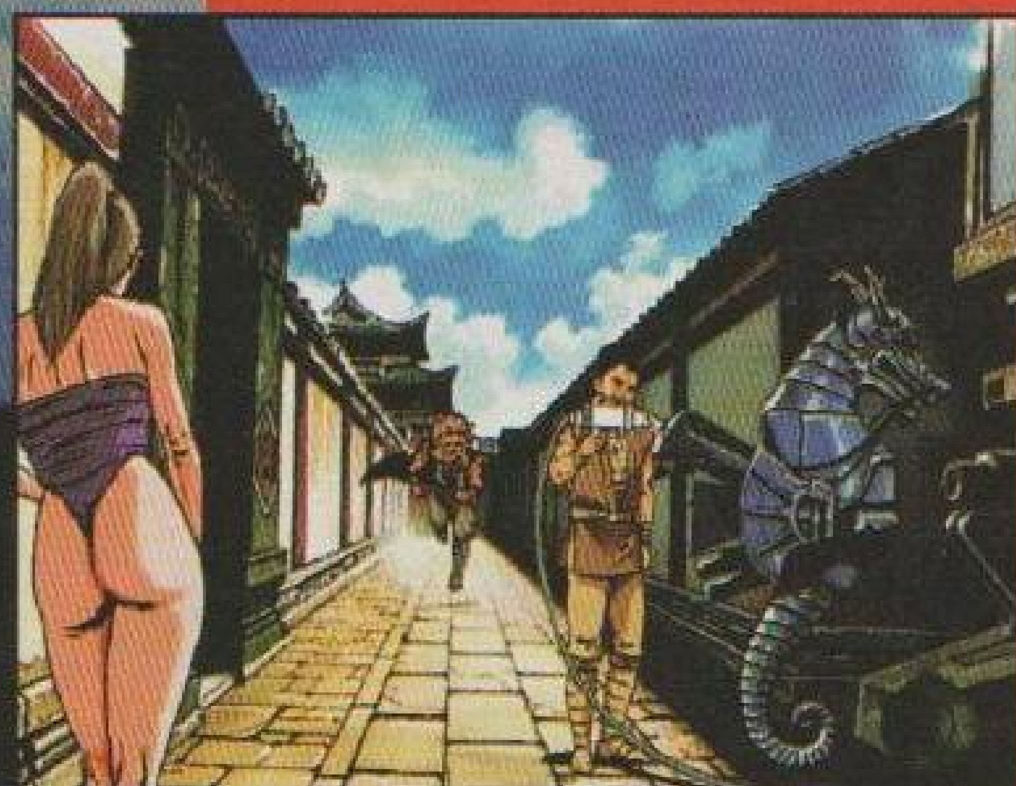
Oczywiście są też wady, a jakże! Po pierwsze muszę się przyczepić do anglojęzycznej adaptacji programu. Chociaż nie mam nic do zarzucenia osobom podkładającym głosy, to jednak strona techniczna pozostawia trochę do życzenia. Głosy nie zawsze zgadzają się z ruchami ust postaci, szczerze mówiąc rzadko kiedy się zgadzają. Poza tym dialogi sprawiają wrażenie lekko sztucznych, niby są dobrze zrobione, ale bardziej pasują do mydlanej opery i szczerze mówiąc bardziej przypominają zaawansowany podkład lektorski, anizeli pełny dubbing. O wiele prościej, i moim zdaniem korzystniej dla całości, byłoby pozostawienie oryginalnej ścieżki dźwiękowej (jeśli takowa istnieje) i dorobienie napisów, lub ewentualnie lektora... Gra ma jeszcze jedna wadę, ale o tym później, teraz skoncentrujmy się na tym, co najprzyjemniejsze...



Jak już wspomniałem, Takeru jest łowcą nagród, ale nie jakimś obszarpanym zabijaką goniącym za sławą i pieniędzmi, lecz obrońcą prawa, porządku i uciśnionych. Jest bezlitosny dla wrogów i gotowy do największych poświęceń w imię przyjaźni i miłości. Che, che, skąd my to znamy, co? No dobra, nie będę ironizował, Takeru to niezwykły bohater, a do tego ma obrzydliwy zwyczaj lizania po twarzy napotkane osoby, ble-



ee! Wyjaśnić jednak należy, że nie czyni tego z jakichś perwersyjnych pobudek, lecz dlatego, że jego ludzka natura pomieszana jest z wilczą (po szczegóły odsyłam do mangi). Innymi słowy - chociaż Takeru wygląda jak człowiek, to jego zachowanie chwilami nieco odbiega od standardu, ale z drugiej strony gracz łatwo do tego przywyka i dosyć szybko akceptuje. Dzieje się tak, gdyż pierwsze skrzypce gra tutaj sama historia z wystarczająco sugestywnym klimatem, fakt ten bardzo skutecznie odwraca uwagę od ewentualnych niedociągnięć. I o to chodzi - o dobrą zabawę i właśnie takową tutaj otrzymujemy. Szczerze mówiąc trochę dziwi mnie fakt, że gra Takeru nie została doceniona przez zachodnie pisma poświęcone grom komputerowym. Mam nadzieję, że otaku będą innego zdania. Ale wróćmy do naszego bohatera. - Zadaniem Takeru (czyli Gracza) jest schwytanie miejscowego bossa światku przestępczego. Koleś zwie się Genta i jest diabelnie narwanym awanturnikiem. Zanim jednak dojdzie do finałowego spotkania, czeka nas wiele niespodzianek i przygód w najlepszym tego słowa znaczeniu. Sekwencje przygodowe, w których grający przejmuje kontrolę nad grą, bardzo sprawnie zmiksowane zostały z „sekwencjami komiksowymi". Mimo, że nie zastosowano tutaj animacji (chyba, że ruchy ust uznać za animację), to sposób podania tej obrazkowej historyjki ma w sobie tyle dynamiki (jak na mangę przystało), że już po chwili zapominamy o tym fakcie i podziwiamy kolejne odsłony tajemniczej i intrygującej historii Takeru.



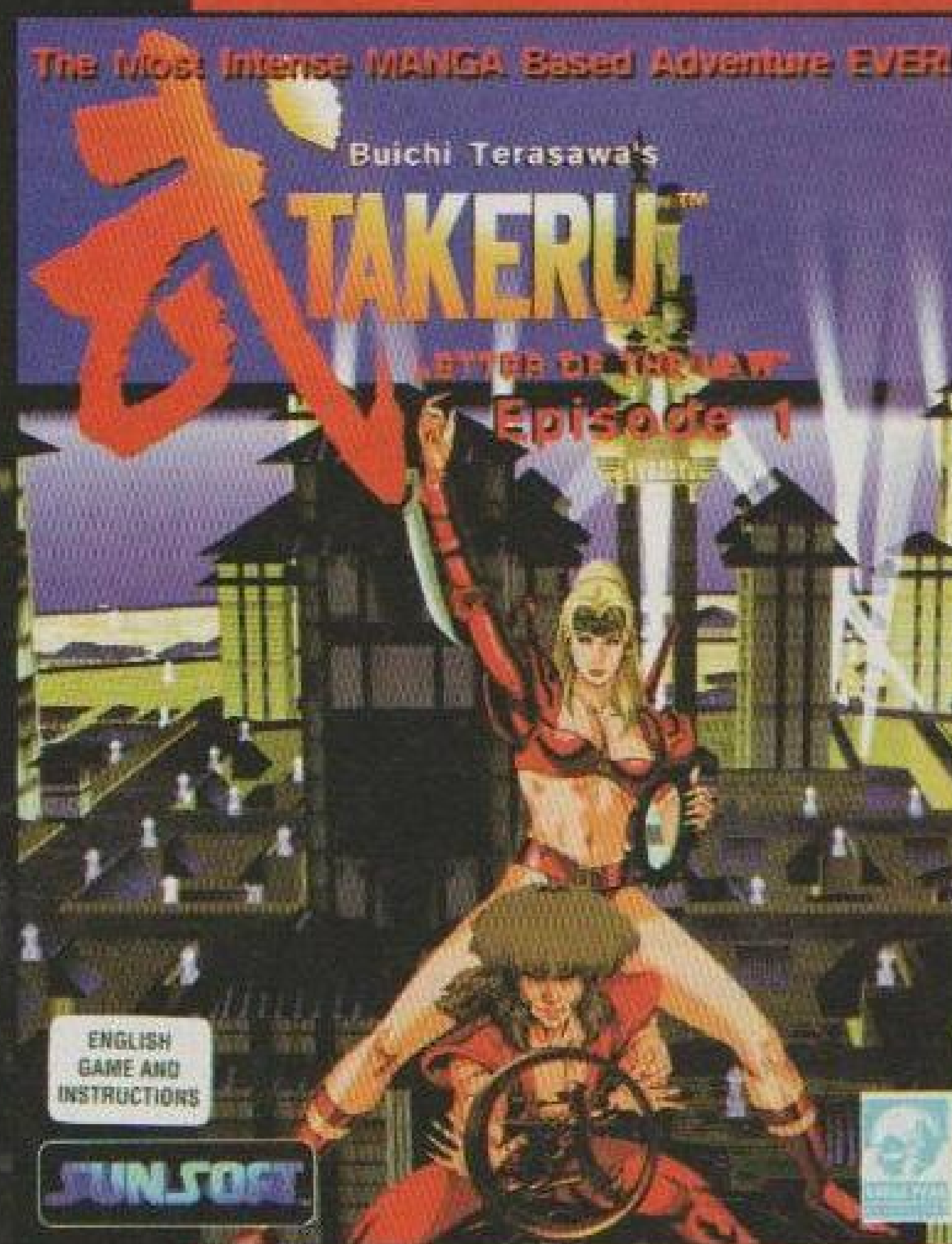
Podczas trwania sekwencji przygodowych, Bumbuku znajduje się prawie zawsze pod ręką. Najczęściej można go spotkać w prawym dolnym rogu ekranu (tarcza), wystarczy na nim kliknąć, a wnet przeniesiemy się do menu. Tam (w menu) znajdziemy wyjaśnienie znaczenia znaków Kanji, którymi posługuje się nasz bohater, dostęp do poszczególnych rozdziałów opowieści oraz krótkie i bardzo czytelne przedstawienie postaci występujących w grze. O ile pierwsza z opcji jest w zasadzie mało przydatna w grze (alfabet), umieszczenie drugiej z nich (rozdziały) uważam za pójście (mimo wszystko) na lekką łatwiznę. Jak już wspomniałem, zadania nie są trudne i przejście przez całą przygodę nie powinno nikomu sprawić większych problemów, dlatego możliwość „skakania" po rozdziałach uważam za zbędny dodatek. Zwłaszcza, że taki skok z miejsca odbiera nam możliwość zobaczenia zakończenia tej części przygody. Ostatnia opcja natomiast (postacie) jest bardzo przydatna - przynajmniej na początku, gdy grający rozpoczyna wędrówkę po nowym świecie i dopiero poznaje otoczenie. Czasami główka Bumbuku znajduje się w prawym górnym rogu ekranu, dzieje się tak przy okazji rozwiązywania zagadek - wystarczy wtedy kliknąć na główkę, aby otrzymać podpowiedź, nawet kilka razy, ale wierzcie mi - nie warto, gdyż zagadki są na tyle proste, że omijanie ich pozbawia tę grę jedynego elementu logicznego, przez co ta (mimo wszystko) ubożeje.



Dla bardziej ciekawskich stworzono specjalną opcję „Gateway", polecam zapoznać się z nią przed rozpoczęciem zabawy. Znajdziecie tam wiele ciekawych informacji o grze - jej bohaterach, twórcach (a przede wszystkim twórcy - Buichi Terasawie), wymaganiach sprzętowych, historii. (Gdyby komuś było mało, proponuję zajrzeć również do dołączonej do gry książeczki, co prawda nie jest ona jakimś znaczącym uzupełnieniem, ale kilka informacji w niej zawartych może się przydać). Opcja „Gateway" znajduje się na pierwszym z dwóch krążków. Na tym samym krążku znajdziecie dwa pierwsze rozdziały, na drugim natomiast trzeci i... Nie ostatni! Niestety - w momencie, gdy akcja pędzi do przodu z oszałamiającą prędkością i właśnie zaczynamy zdawać sobie sprawę, że niepozorna z początku historia teraz wciągnęła nas bez reszty, tutaj nagle wyskakuje tekst... „Szukajcie rozdziałów 4, 5, 6 w epizodzie drugim opowieści o Takeru" - i ja również dołączam się do tego apelu, ale najpierw rzecz jasna zdobądźcie opisywany tutaj epizod pierwszy!

Wiem, że w ubiegłym roku między innymi we Francji, manga Takeru miała swoją premierę, a więc jeśli spodobają się Wam przygody tajemniczego łowcyi dobrze się rozejrzycie, być może w Wasze ręce wpadnie kilka tomików bardzo fascynującej opowieści... Powodzenia w poszukiwaniach.

Mr Jedi



Takeru - Letter of the Law
Producent: SunSoft/Eagle Peak Interactive Corporation Inc.
Dystrybucja w Polsce: Multi Comp (Kudowa Zdrój 57-350)
Wymagania: Windows 3.1, 95, 4 MB, SB
Internet: http://www.netcity.or.jp/A-Girl/



BUSHIDO BLADE

ブシドーブレード
BUSHIDO BLADE

Ubiegły rok był fantastycznym okresem dla posiadaczy konsol video Sony Playstation. Właśnie pod koniec 1997 roku na japońskim rynku zawitały dwa kultowe (jeżeli to słowo jeszcze cokolwiek oznacza) produkty: „Final Fantasy VII" i „Bushido Blade", które na dodatek pochodzą od jednego wydawcy - Squaresoft. Dzisiaj na warsztat pójdzie drugi z nich.

Na dzień dobry warto przytoczyć parę zdań a propos tytułu. Otóż japońskie słowo „bushido" profesor Inazo Nitobe przetłumaczył na „rycerskość", co nie do końca oddaje jego znaczenie. „Bushido" to dosłownie „drogi rycerzy" - drogi, którymi rycerze powinni podążać przez całe swe życie codzienne i którymi powinni się kierować w swoim zawodzie. Jest to więc swoisty „kodeks rycerski" kasty wojowników. Nie jest to jednak kodeks pisany, a składa się z kilku zasad przekazanych z ust do ust, lub też przelanych na papier przez kilku słynnych samurajów czy uczonych. Został on stworzony na przestrzeni kilkuset lat. Jeśli zaś chodzi o słówko „blade", oznacza ono klingę miecza. Chyba więc łatwo się domyślić, jaką tematykę porusza „Bushido Blade"?





„Bushido Blade" jest symulatorem samuraja, co może brzmieć trochę dziwnie, ale tak jest w rzeczywistości. Niby - na pierwszy rzut oka - jest to ten sam typ produktów co „Last Bronx" czy „Soul Edge", ale tak naprawdę dzieli ich cała przepaść. Produkt firmy Squaresoft jest zupełnie nowatorskim rozwiązaniem na konserwatywnym rynku bijatyk. „Tekkenowcy" nie znajdą tu furiastycznych i efekciarskich pojedynków, „mortalowcy" zawiodą się brakiem obecności kilkunasto uderzeniowych combosów, a miłośnicy VF mogą szukać do Zapustów paska ze stanem energii fightera u góry ekranu. Nic z tego. W „Bushido Blade" jeden celny, perfekcyjnie zadany cios np. kataną, może pozbawić oponenta życia. Jest taka scenka w „Siedmiu Samurajach" Akiry Kurosawy, w której to pewien młokos na wsi wyzywa na pojedynek jednego z naszej wspaniałej siódemki samurajów. Wyraźnie przegrana przez młodzieńca próba na bambusach nie jest jednak końcem tego epizodu. Wściekłość powoduje, że ten ponownie wyzywa ronina na pojedynek, tym razem jednak z użyciem prawdziwego oręża. Tak więc stają na przeciwko siebie. Scena przeciąga się w nieskończoność, a w tle słychać tylko szum trzcin. Po mniej więcej dwóch minutach milczenia, młodzian rusza do ataku z dzikim okrzykiem na ustach. To ujęcie trwa około dwóch sekund. Szybkie zbliżenie na aktorów, przeciwnicy mijają się w biegu, słychać chlaśnięcie miecza. Znowu cisza. Młodzieniec i ronin stoją odwróceni do siebie plecami, lecz trzy sekundy później ten pierwszy przewraca się na bok jak kłoda, lub jak człowiek z zakłóceniami prawidłowej pracy błędnika. Słowem: pojedynek jest długi i nieefektowny (o tu bym się kłócił drogi Gato - dop. Jedi). Tak też, najkrócej ujmując, wyglądają starcia w „Bushido Blade", więc miłośnicy filmów o samurajach od razu złapią klimat. Reszta, która lubi się popisywać przed koleżankami na salonach gier ogromnymi combosami w „Tekkenie", może śmiało sobie odpuścić, gdyż znudzą się po około pół godzinie męczenia manetki.













Tajemnica sukcesu w „Bushido Blade" nie tkwi więc w sprawności giętkich palców, wystukujących w odpowiednim rytmie kombinację „trójkącików" i „kółeczek", ale w idealnym timingu (zupełnie jak w „Virtua Fighter"), co pozwala na parowanie zadanych przez przeciwnika ciosów. Punkt drugi, to strategia. Nie krążysz tu wyłącznie po jakimś zamkniętym ringu, ale możesz swobodnie przemieszczać się po trójwymiarowych arenach, które są dotychczas największymi tego typu obiektami wykonanymi do mordobić. Dodatkowo nie są to tylko mało znaczące „upiększacze", ale od odpowiedniego wykorzystania elementów otoczenia zależeć będzie twoje „być, albo nie być", dzięki czemu możesz planować całą strategię pojedynków (co może się opłacić podczas starcia z np. dużo silniejszym fighterem). A areny są doprawdy imponujące: od bambusowego lasu, gdzie podczas pojedynku drzewa padają jak trzciny od



jednego cięcia (rewelacyjny efekt), aż po nadmorską plażę w nocy, gdzie brodząc po kolana w morskich falach, czy rzucając przeciwnikowi trochę piasku do oczu, możesz się poczuć jak na plaży we Władysławowie (tak, tak... już prawie wakacje!).

Do wyboru masz sześciu różnych zawodników. Każdy z nich ma swoje plusy (np. duża prędkość, refleks), ale i przy okazji minusy (w wypadku małej zwrotności, rekompensowane jest to dużą siłą ciosów), czyli klasyk jak na mordobicia. Do wyboru każdemu z zawodników oferowane jest osiem rodzajów uzbrojenia: od klasycznego zakrzywionego miecza o jednym ostrzu (katana), ciężkiego



dwumetrowego miecza wojennego (daikatana), nodachi i naginata, aż po broń europejską, jak na przykład rapier. Każda z broni ma oczywiście swój odpowiedni ciężar i zasięg, co należy uwzględnić podczas jej doboru do zawodnika. Jeżeli pokusisz się na kamienny młot, a skłonny jesteś pokierować szybką ale słabą panienką, to już w pierwszym pojedynku zorientujesz się, że cios młotem z nad głowy będzie dla niej nielada wyzwaniem.

Co do samej walki, to zawodnikiem kierujesz w bardzo prosty sposób. Podczas pojedynku może on przybrać trzy możliwe postawy: wysoką (z nad głowy), normalną (broń w okolicach pasa) i niską. Możesz ciąć zarówno w pionie, jak i w poziomie, a ponadto dostępne są też krótkie, agresywne pchnięcia. Walki wyglądają więc bardzo dostojnie i niezwykle naturalnie. Jak już wspomniałem, łatwo jest zginąć od jednego uderzenia (zwłaszcza kiedy jesteś dopiero adeptem, który chce dorównać techniką mistrzowi Musashiemu Miyamoto), ale podczas pojedynków możesz zostać też ranny. Kiedy na przykład zostaniesz trafiony w nogę, możesz dalej kontynuować walkę klęcząc na kolanie. Zgodnie z tytułem, podczas walki obowiązują zasady Kodeksu Bushido. Z góry możesz więc wybić sobie pomysły szlachtowania twojego oponenta po plecach w sytuacji, kiedy ten np. wspina się za tobą na skarpę (kiedy jest bezbronny). Oczywiście cios taki wchodzi w rachubę podczas starcia, kiedy ty sprawnym unikiem obejdziesz przeciwnika i znajdziesz się za jego nieosłoniętymi plecami. Wtedy cios wchodzi jak w masło i jest to jak najbardziej prawidłowe.



Z opcji dostępnych w grze, warto wymienić „Story mode", gdzie kolejne pojedynki układają się linearnie w fabułę. Jednak historia zawodników jest dla mnie po dziś dzień prawdziwą zagadką, gdyż jestem posiadaczem jedynie wersji w 100% japońskiej (dokładnie wszystko w „krzaczkach", nawet napisu „start" nie ma po angielsku). Jest też doskonały tryb, w którym to komputer wystawia przeciwko tobie setkę zamaskowanych wojowników shinobi (ninja) w grupach (po dziesięciu). To właśnie tu możesz nauczyć się różnorodnych stylów walki mieczami, po prostu kopiując ruchy rzucającego się na ciebie tonami „mięsa armatniego" (prawdziwa zabawa rozpoczyna się około pięćdziesiątki). Najbardziej rajcujący jest jednak tryb „Versus", czyli najzwyklejsze w świecie pojedynki z żywym (do czasu) kumplem. Kiedy na przeciw siebie stanie dwóch misterów, wtedy postronni obserwatorzy odłożą na najwyższą półkę wszystkie kasety z filmami Kyoshiro Nemuri (Jedi! Nie zapomnę Ci tego zdradzieckiego ciosu w pośladek!) (To był Twój pośladek!?! - dop. Jedi). Istnieje też możliwość podłączenia dwóch konsol kabelkiem, dzięki czemu każdy może sobie „symulować samuraja" na swoim telewizorze. Tu warto jeszcze wymienić świetne renderowane filmiki, które można odpalać również poprzez jedną z opcji. Jeden z nich stanowi niemal film dokumentalny o sposobach wyrabiania mieczy metodą tsukuri (wyłącznie ze stali) przez japońskich płatnerzy.

Co do dźwięku, to jest naprawdę super. Owszem, przez moment słychać tam techno, ale w sumie nie psuje to ogólnego wrażenia. Do pojedynku wprowadzają nas dźwięki żywcem niemal przeniesione z teatru kabuki (w końcu to samurajska saga). A później już tylko czysty ambient: śpiewające ptaki, skrzypienie śniegu pod stopami, szelest opadających liści, szum fal na plaży. A ponad tym wszystkim szczęk ścierających się kling.



Czy warto wydać pieniądze na „Bushido Blade"? Myślę, że skoro jesteś Czytelnikiem „Kawaii", to jest to wyłącznie pytanie retoryczne. Ta gra to najbardziej japoński z japońskich produktów, w jaki kiedykolwiek grałem na konsolach. Niech za ostateczny komentarz posłuży fakt, że skutkiem ogromnego powodzenia „Bushido Blade" (graniczącego nierzadko z fanatyzmem i religijnym uwielbieniem) jest ukazanie się w obecnym momencie drugiej odsłony. Fakt faktem, nad moją siedzibą zawisł duch samuraja.

Mr.Gato

Bibliografia:
1) Inazo Nitobe, Bushido - dusza Japonii
2) Stanisław Tokarski - Sztuki walki









Tytuł gry: Bushido Blade
Wydawca: Squaresoft / Lightweight
Platforma: Sony Playstation
Typ gry: symulator
Cena: 5800 yenów

KISS ME!

cz.2

Czyli, jak zrobić własnego KISSa!



Wbrew pozorom nie jest to wcale takie trudne, jak by się mogło początkowo wydawać. Gdy oglądacie jakiegokolwiek KISSa, zastanawiacie się zapewne, jak twórcy KISSów to robią, że część ubrania znika za postacią, a część pozostaje widoczna? Jak ona mruga oczami? Jak to się dzieje, że jej włosy rozpuszczają się po kliknięciu na kokardkę?

Wszystkie te tajemnice wyjawię Wam w dwóch częściach artykułu. W pierwszej (czyli tej) omówię sposób robienia obiektów i wstawiania ich do głównego pliku: *.cnf. Omówię też konstrukcję samego pliku *.cnf, czyli jak wstawiać obiekty, zmieniać wielkość ekranu, ustawiać kolor tła i całą resztę potrzebną do zrobienia własnego, podstawowego KISSa. W następnej części omówię supporty fkiss i fkiss2, które odpowiedzialne są za „bajerki" typu: mruganie oczami, dźwięk, czy co tam jeszcze komuś się zechce...



Postać, czyli - co ja mam na siebie włożyć?!

Większość postaci w kissach pochodzi z anime (dziwicie się?). Ale oczywiście każdy może narysować sobie taką postać, jaką chce. A zatem powiedzmy, że postać jest już narysowana. Zachowana jest w pliku np. chan.bmp lub chan.pcx. Teraz trzeba się zastanowić, czy mamy w domu Internet lub chociażby kumpla z Internetem (w komputerze oczywiście, che, che). Jeżeli wykryjemy taką opcję, należy się udać pod adres http://www.otakuworld.com, lub na skróty http://otakuworld.com/dov/tools - tam znajdziemy programy konwertujące rysunki np. z formatów *.pcx, *.gif, *.bmp na pliki obiektów kissowych - *.cel (taki programik postaramy umieścić się na Kawaii CD - dop. red.).

Żeby uprościć wszystkim poszukiwania od razu mówię, że najlepiej ściągać programik - Windows Kiss Maker, bo jest najprostszy w obsłudze i najszybszy w działaniu. A przy tym nie trzeba się męczyć przy tworzeniu palet kolorów, a w innych konwerterach to jest właśnie największym problemem...



A co zrobić jeśli nie mamy Internetu, ani odpowiednio wyposażonego kumpla? Wyjścia są dwa - albo namówić redakcję Kawaii do umieszczenia konwerterków na Kawaii CD (już się zgodziliśmy! - dop. red.), albo wybić sobie z głowy robienie kissów.

No dobra. Mamy teraz plik chan.cel (jeżeli się pracuje pod WKMakerem, to ma się od razu wszystkie obiekty, z jedną paletą) i paletę chan.kcf.

Teraz należy zrobić ubrania.

Powiedzmy, że chcemy zrobić bluzkę, która ma i przód i tył. Tzn. taką, której, po nałożeniu na dziewczynę, zniknie metka, a po zdjęciu z niej będzie znów widoczna. Oto co należy zrobić: najpierw trzeba narysować bluzkę bez tyłu, czyli sam przód i zachować np. jako topfront.bmp, a potem trzeba dorysować tył takiej bluzki (z metką) i zachować pod inną nazwą np. toptyl.bmp. Dopiero te dwa obiekty mogą stworzyć taką bluzkę, jaką sobie życzymy.



Jak poprawnie skonfigurować plik *.cnf

Załóżmy, że jedynymi obiektami z których ma się składać nasz kiss jest chan.cel, topfront.cel i toptyl.cel oraz dwie palety: chan.kcf (zrobiona dla dziewczyny) i top.kcf (zrobiona dla bluzki). Jak zacząć plik cnf? Przede wszystkim otworzyć edytor... tekstu. Np. Notepad albo coś w tym rodzaju, gdyż nie istnieją edytory plików cnf. Ewentualne poprawki, dotyczące położenia ciuchów, robi się później, za pomocą przeglądarki. Więc w edytorze tekstu zaczynamy pisać:

```
;
; Kiss zrobiony przez fana anime dnia 1.kwietnia.1999
roku. Napisz do mnie alibaba@haha.com
lub To jest kiss pokazujący chan. Możesz do mnie na-
pisać : milou@polbox.com
;
```

czy jakiś inny tekst, który podaje informacje o WAS, czyli o autorach danej postaci oraz Wasz adres internetowy. To nie jest obowiązkowe, ale przyjemne.

UWAGA!! Należy pamiętać, że wszystkie linijki w pliku konfigurującym (czyli *.cnf) powinny być oddzielone średnikami (;). Następnie wpisujemy palety, z jakich ma nasz kiss korzystać... Wygląda to tak:

```
;
%chan.kcf   ; Palette 0
%top.kcf    ; Palette 1
;
```

Potem wpisujemy wielkość planszy, na której będzie znajdował się nasz kiss, np:

```
;
(640,480)
;
```



lub

```
;
(800,600)
;
```

Aha!! Ważne jest żeby wszystkie obiekty miały taki sam kolor tła, bo dopiero wtedy przeglądarka uzna ten kolor za przezroczysty!!
OK. Teraz można już zacząć wpisywanie obiektów... Najważniejsza zasada jest następująca: obiekty wpisane wyżej od innych nachodzą na nie. Czyli np. przy takim wpisaniu:

```
;
#1 topfront.cel
#2 toptyl.cel
#0 chan.cel
;
```

przód i tył bluzki wejdą na postać. Dlatego trzeba to zapisać tak:

```
;
#1 topfront.cel
#0 chan.cel
#2 toptyl.cel
;
```

Teraz przód bluzki wchodzi na postać, a tył znika, proste prawda?? Ale to nie koniec kłopotów. #1 oznacza numer obiektu. Gdybyśmy teraz otworzyli nasz plik w przeglądarce, to przód i tył bluzki byłyby osobnymi obiektami. Więc co należy zrobić?? Tak... Oczywiście wpisać:

```
;
#1 topfront.cel
#0 chan.cel
#1 toptyl.cel
;
```

I teraz wszystko jest OK. Ważne tylko, żeby „topfront" i „toptyl" były takich samych rozmiarów i znajdowały się w takim samym położeniu (w samym pliku rysunku, a nie w przeglądarce), ponieważ program łączy oba pliki zaczynając od lewego górnego rogu, nie patrząc co gdzie jest przezroczyste i jak się wpasuje. Dobra. Teraz otwieramy nasz plik (zachowany np. jako chan.kcf) w przeglądarce i co widzimy?? Wszystko jest super, tylko, że znajduje się w lewym, górnym rogu... Jak to zmienić?? Nic prostszego... Przesuń obiekty na interesujące Cię pozycje, a potem kliknij save... hihihi.. prawda, że proste ;)?? OK. Wracamy do naszego edytora tekstów. Załóżmy, że chcemy sprawić, by koszulka była nie do poruszenia, tak jak np. w niektórych kissach bielizna. Uwaga: W kissie nie ma obiektów nie do ruszenia!! Sztuczka po prostu polega na odpowiednio długim klikaniu myszką. Np:

```
;
#1.123 topfront.cel
#0 chan.cel
#1.123 toptyl.cel
;
```

i teraz dopiero po kliknięciu 123 razy, obiekt się poruszy.

Powiedzmy, że chcemy by w naszym KISSie było nie 10 pomieszczeń (0-9) tylko np. 3... To też wpisuje się tam, gdzie są wpisane obiekty *.cel., czyli:

```
;
#1.123 topfront.cel : 0 1 2     ; Tylna część bluzki
#0 chan.cel         : 0 1 2 3   ;  Dziewczynka
#1.123 toptyl.cel   : 0 1 2     ; Przednia część bluzki
;
```

Wpisanie „:0 1 2 „ sprawi, że bluzka będzie tylko w pomieszczeniach 0-2, natomiast dziewczyna będzie w pomieszczeniach 0-3 i tyle też tych pomieszczeń będzie (czyli 4. - maksymalnie 9)

Wpisałam tu jeszcze jedną rzecz, mianowicie komentarz. Jest on widoczny po kliknięciu lewym przyciskiem myszy na obiekcie (w przeglądarce oczywiście). Czyli gdybym wpisała:

```
#0 chan.cel         : 0 1 2 3  ;  Cześć!!
```

To w przeglądarce (po kliknięciu) pokaże się komunikat: „Cześć!!"

Położenie obiektów

Już o tym pisałam, ale dokończę. To, co znajduje się na samym dole, to opis położenia naszych obiektów. Jeżeli ktoś jest samobójcą i sadystą, może pobawić się we wpisywanie ręczne, ale wystarczy w przeglądarce wszystko ustawić i zachować.

No. Dobrnęłam do końca, a bałam się, że nie dam rady. Teraz przynajmniej cała Polska będzie wiedzieć jak zrobić prościutkiego kissa. A o efektach specjalnych (fkiss i fkiss2) napiszę następnym razem i wtedy dopiero będzie można się pobawić na całego! Muzyka, dźwięki, funkcje map, unmap, altmap, debug!!! Ahhh!!

... Ale to następnym razem...

Gracjana Zielińska

PS. Na wszystkie pytania z chęcią odpowiem, piszcie na: milou@polbox.com

Całuśny krążek

O Kissie już pisałem, powtarzał się zatem nie będę - kto chce się czegoś na ten temat dowiedzieć, niech zajrzy do Kawaii nr 9. Tym razem natomiast przyjrzymy się jedynej jak na razie na polskim rynku płycie zawierającej tajemniczego, kontrowersyjnego, kolorowego, Kissa! Jak wiadomo Kiss kojarzy się przede wszystkim z rozebranymi mangowymi dziewczętami - i to jest fakt, ale błędem jest rozumowanie, że Kiss, to tylko rozebrane postacie. W Kissie znajdziemy również... rozebranych facetów! No dobra, poniosło mnie. Jeszcze raz... w Kissie znajdziemy również wiele gier umysłowych, które po ogłupiającym zajęciu :) rozbierania i ubierania sympatycznych ciałek (przesympatyczny pan Gucio i przesympatyczna pani Jola - pucio, pucio) wtłoczą do naszych główek trochę logiki. Przede wszystkim jednak na płycie znajdują się mangowe postacie i - zanim do redakcji napłynie sto tysięcy pytań, rozwieję Wasze wątpliwości - tak, na płycie znajdują się również postacie z anime Sailor Moon! Rzecz jasna to jeszcze nie koniec, gdyż Czarodziejka z Księżyca to tylko mały procent całości. Na CD znajdziecie wiele innych postaci ze znanych anime, ot na przykład Ranma 1/2, Pretty Samy, Neon Genesis Evangelion, Street Fighter i wiele, wiele innych tytułów, o których większość polskich fanów nie słyszała (i jeszcze długo nie usłyszy - a więc tutaj macie szansę nadrobić braki). Na krążku znajdują się różne rodzaje plików, ale to nie problem, gdyż na tym samym krążku znajdziecie kilka rodzai przeglądarek do ich odtwarzania. No ale na mandze świat się nie kończy (ha!), dlatego twórcy kissowych (całuśnych?) postaci sięgnęli również do innych opowieści, nie tylko tych pochodzących z Kraju Wschodzącego Słońca - a jakich? Sami się przekonajcie! A propos twórców kissów - omawiany tutaj krążek ma jeszcze jedną zaletę; nie ograniczamy się tylko do używania" (to brzmi głupio) prac innych, ale mamy również szansę sami zabłysnąć! Na CD znajdziecie (uwaga) programy do tworzenia własnych kissów! Warto spróbować sił, oj naprawdę warto, zerknijcie obok, a znajdziecie artykuł instruktażowy o tym, jak należy TO zrobić. Na co czekacie, do dzieła! Kto wie, może Wasze własne kissy znajdą się w przyszłości na kolejnych edycjach CD, obok dzieł fanów z całego świata! Wesołego lata!

Ronald Całuśny alias Mordka

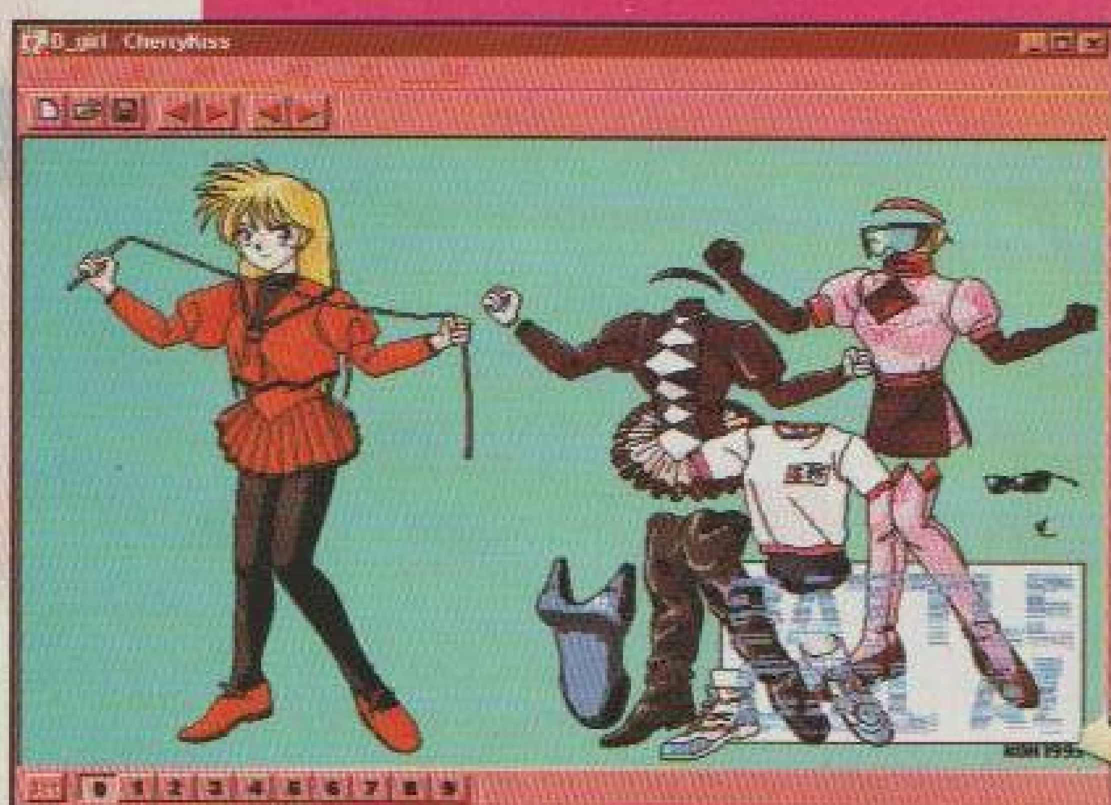
PS. Ach, czerwiec to wspaniały miesiąc! Ech, ta świadomość zbliżających się wakacji! (i wystawienia ocen na świadectwo - chy, chy!). Rada? - znajdźcie sobie również jakiegoś kissa w świecie rzeczywistym - we dwoje zawsze raźniej! Cześć!



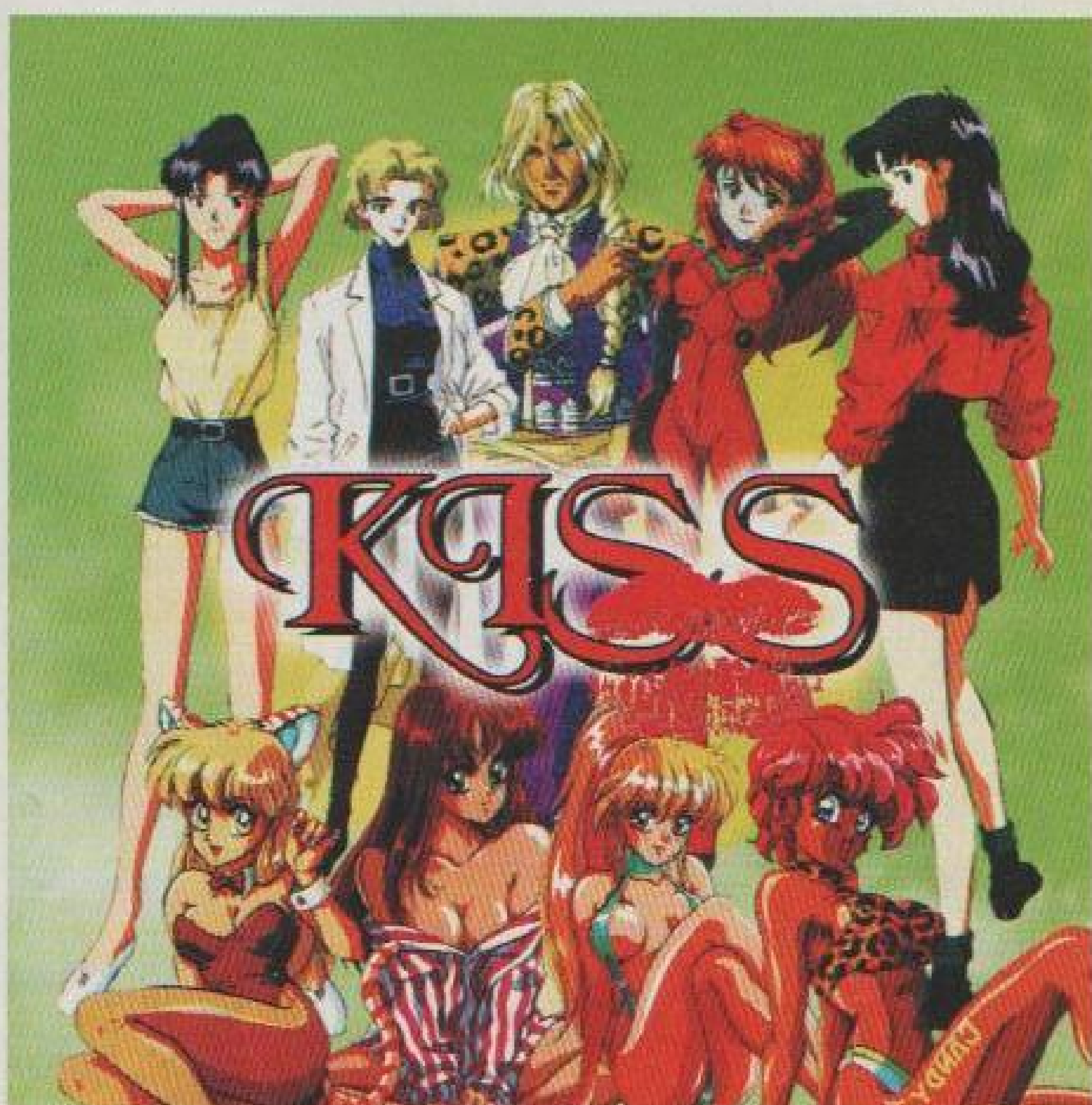
















A oto adresy:

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Kłubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

Uwaga! Miłośnicy mangi i anime! Witamy Was serdecznie po raz drugi! Bardzo ucieszył nas odzew z Waszej strony, a zatem postanowiliśmy „kuć żelazo póki gorące" i od tego numeru w KAŻDYM Kawaii będzie znajdowała się ta oto odezwa, aż do momentu, gdy nasze starania odniosą skutek! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! W drugiej edycji naszej wspólnej odezwy umieściliśmy poprawione adresy i prosimy o korzystanie właśnie z nich (odpadł między innymi adres Walta Disneya, który znalazł się tutaj przez pomyłkę - zainteresowane osoby z tego miejsca przepraszamy).

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

Uwaga! To jeszcze nie koniec!

Nagroda, nagroda, nagroda! Wśród osób, które przysłały do nas kupony „odezwy otaku", wybraliśmy trzech szczęśliwców, którzy stali się posiadaczami mangowych upominków! Oto oni: Iwona Zajdler, Legnica, Kasia Godlewska, Warszawa, Marta Misiukiewicz, Białystok. Gratulujemy! Otaku - do dzieła!

Pamiętajcie!

Ponawiamy naszą odezwę - pamiętajcie, że na jednym razie poprzestać nie można! Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie -zawsze jesteśmy z Wami!



OTAKU DO ATAKU!!!

Kawaii — GŁOS OTAKU! - EDYCJA DRUGA

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi. Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

GUNDAM — **SAILOR MOON**
MACROSS (ROBOTECH) — **TENCHI MUYO**
URUSEI YATSURA — **BATTLE OF THE PLANET (ZAŁOGA „G")**
DRAGON BALL — ....
RANMA 1/2 — ....
NEON GENESIS EVANGELION — ....

Kawaii

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

GHOST IN THE SHELL
AKIRA
MONONOKE HIME (KSIĘŻNICZKA MONONOKE)
PORCO ROSSO
KIKI`S DELIVERY SERVICE
MÓJ SĄSIAD TOTORO
....
....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem zmarłego niedawno Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane w Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i wierzę, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

SUPER OFERTA

25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł





cena: 15.00

25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł

Na płycie znajdziesz pliki w formatach .WAV, .SMP, .VOC i .MP3. Oprócz 4000 plików dźwiękowych, znajdziesz zestaw niezbędnych programów narzędziowych. Obrazki w formatach: CDR (Corel 3.0) - około 2000 szt. CDR (Corel 5.0) - ponad 5000 szt. BMP - więcej niż 5000

SCENA PC Ponad 400 najbardziej szalonych demonstracji wyprodukowanych przez twórców światowej sceny komputerowej. Biblioteki, kompilatory, edytory, dokumentacje, podręczniki. Materiał związany z C++, Asembler, Cliper, Pascal, Visual Basic, Visual C, Windows, Turbo Vision. MATEMATYKA, ELEKTRONIKA ... Płyta zawiera 800 programów! Wszystkie posiadają polskie opisy. Większość uruchamia się z CD-ROMu. Od zabawowych dla dzieci, po poważne dla studentów. 550 MB posortowanych tematycznie filmów. Znajdziesz tu m.in. animacje 3D, budowle, kosmos, manga, muzyka, samoloty, sport, zwierzęta.



25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł

MAGIA JĘZYKA Pomoc w nauce czytania, pisania oraz wymowy tak nietypowych języków jak: chiński, esperanto, łacina, japoński oraz wiele innych równie egzotycznych. Kolekcja ta zawiera programy do nauki: historii, gramatyki, j. polskiego, fizyki, geografii, ortografii, matematyki, biologii, geometrii itp. Zestaw programów edukacyjnych dla uczniów szkół podstawowych i pierwszych klas szkół średnich. ASTRONOMIA I FIZYKA Jedyna w swoim rodzaju płyta z ponad 400 MB programów związanych z astronomią, astrologią i fizyką. Dodatkowy atut to zdjęcia z misji Apollo. Dzieci znajdą tu programy do: nauki alfabetu, podstaw języka (nie tylko polskiego), matematyki, biologii, o zwierzętach, geografii świata, programy do rysowania.

25.00 zł 25.00 zł 25.00 zł

SKARBIEC MUZYKA 650 MB danych, ok. 2500 utworów muzycz. (MOD, S3M, XM), zestawy brzmień (SMP, IFF, WAV, PAT, XI) oraz programy do obróbki, komponowania i odtwarzania muzyki

BIBLIOTEKA MUZYKA Biblioteka ponad 290 programów muzycznych do tworzenia, odtwarzania i konwertowania. Na płycie znajdują się również 2072 pliki dźwiękowe!

JĘZYK ANGIELSKI Największy w Polsce zestaw programów do nauki j. angielskiego. Zróżnicowany poziom nauczania zapewni przydatność dla różnych grup wiekowych. JĘZYK NIEMIECKI Prawie 80 programów i gier językowych dla dzieci, młodzieży i dorosłych, w tym aż 11 polskich.

25.00 zł 25.00 zł

35.00 zł

SUPER OKAZJA

Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję KISS-ów

~~35.00 zł~~ 25.00 zł ~~35.00 zł~~ 25.00 zł

GRY 4U CZ.2 Od "kaszany" czyli strzelanki, przygodówki i symulatora poprzez walki karate dla pacyfistów, do "inteligentnych" układanek i roleplaing dla mających kłopoty z osobowością. Słowem smaczny kąsek. Wyścigi, flipery, strategia, przygodówki, sportowe, symulatory i zręcznościowe, pożeracze czasu. Tylko u nas na jednej płycie.

25.00 zł 25.00 zł

WORLD OF MANGA 1 Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. WORLD OF MANGA 2 Parawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). WORLD OF MANGA 3 Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo fantastycznych modeli robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków. WORLD OF MANGA 4 3600 gif-ów i jpg-ów + czadowe animowane gif-y, stop klatki z Projekt A-ko, 3x3 Eyes, Ah My Goddnes, Gundam, Sailor Moon. MANGA XXX COLLECTION Płyta dla dorosłych. Prawie 2200 obrazków erotic manga w formacie JPEG, GIF, PCX, a także: 2D i 3D. Najlepsze stop-klatki z gorących filmów. MANGA BALANGA Płyta dla dorosłych. Całe 650 MB roznegliżowanych, rysunkowych piękniś. Format: jpeg i bmp. Niezbędne oprogramowanie na płycie. MANGA POWER Manga-Power to więcej seksu. Strony HTML, klipy z filmów, i innych wirtualnych erotyków. Seks animacje, archiwa dyskus., mangowe gry erot. i 2300 obrazków.

~~35.00 zł~~ 25.00 zł ~~35.00 zł~~ 25.00 zł

24.40 zł 35.00 zł 35.00 zł 35.00 zł 35.00 zł 28.00 zł

WET THE SEXY EMPIRE Witaj w erotycznym świecie biznesu. Oto realizują się twoje najskrytsze marzenia. Jesteś szefem międzynarodowej grupy tworzącej sex filmy z własnym studiem, castingiem, siecią sprzedaży. Niestety wszystko musi mieć swój początek, więc zaczynasz tworzyć swoją niewiarygodną przygodę z miłą przyjaciółką w małym, sennym miasteczku w pustynnej okolicy. Perfekcyjna grafika, miła muzyka, wciągająca fabuła gry oraz przejmująca się swoją rolą LULU główna bohaterka. Czego więcej potrzeba dobremu produktowi? Gra otrzymała platynową nagrodę PC POWER oraz bardzo pochlebne recenzje w polskiej prasie CD Action 7-8/97, Świat Gier 10/97.

MONTE CARLO Ruletka i Black Jack z damską obsługą w roli krupiera może stać się zupełnie inna grą. Szczególnie jeżeli zdobędziesz się na niewielki napiwek. Panie są jak najbardziej ... Tylko teraz w tak niskiej cenie!

Little Big Adventure 25 zł.
Doskonała gra przygodowa. 12 epizodów i 40 różnych planów. Liczne zagadki, pułapki i systemy bezpieczeństwa, przedmioty specjalne i fantastyczne pojazdy zapewnią doskonałą zabawę.

Crusader: No Remorse 25 zł.
Rewelacyjna grafika oraz ogromna dawka emocji sprawią, że zajmiesz się współpracą z bojownikami podziemnego ruchu oporu. Cel to zniszczenie Konsorcjum. Ciężko uzbrojony, zakuty w stalowy pancerz nie cofasz się przed żadną misją.

Strike Commander 25 zł.
Gra która przeszła do legendy. Opowieść o pilotach - najemnikach w początkach XXI wieku. Bez wątpienia jeden z najlepszych symulatorów bojowych na PC.

Privateer 25 zł.
Prawdziwa kosmiczna odyseja. Działasz jako kupiec, pirat lub najemnik. Do zbadania ponad 50 planet w 70 systemach.

Wings of Glory 25 zł.
I wojna światowa, zostań pilotem jednego z pięciu samolotów.

Gene Wars 25 zł.
Sztuczne życie na niewyobrażalnie wysokim poziomie rozwoju. Twórz własne formy życia jednocześnie rywalizując z podobnymi tobie.

Magic Carpet 25 zł.
Najprościej określić tę grę jako symulator latającego dywanu ale jest to również w pewnym stopniu gra strategiczna. 50 misji. 20 zaklęć magicznych.

3D Atlas 65 zł.
Polska wersja językowa. Interaktywna pomoc z geografii. Ogromna wiedza o świecie przedstawiona w bardzo atrakcyjnej formie.

New Beat 2000 111 zł.
Kup sobie własne studio nagraniowe. Dzięki temu programowi zaprzęgniesz swój komputer do pracy i zabłyśniesz w gronie znajomych jako utalentowany muzyk.

SPRZEDAJEMY RÓWNIEŻ WYSYŁKOWO

MULTIMEDIALNY KURS WORD-a 69 zł

MULTIMEDIALNY KURS EXCEL-a 69 zł

NOWOŚĆ NOWOŚĆ

EARTH 2140 49,50 zł.

Jack Orlando 49,50 zł.

cena: 49.00 zł 35.00 zł NOWOŚĆ cena: 39.00 zł 25.00 zł cena: 39.00 zł

KOSZTY WYSYŁKI ZAWSZE 5,50 zł

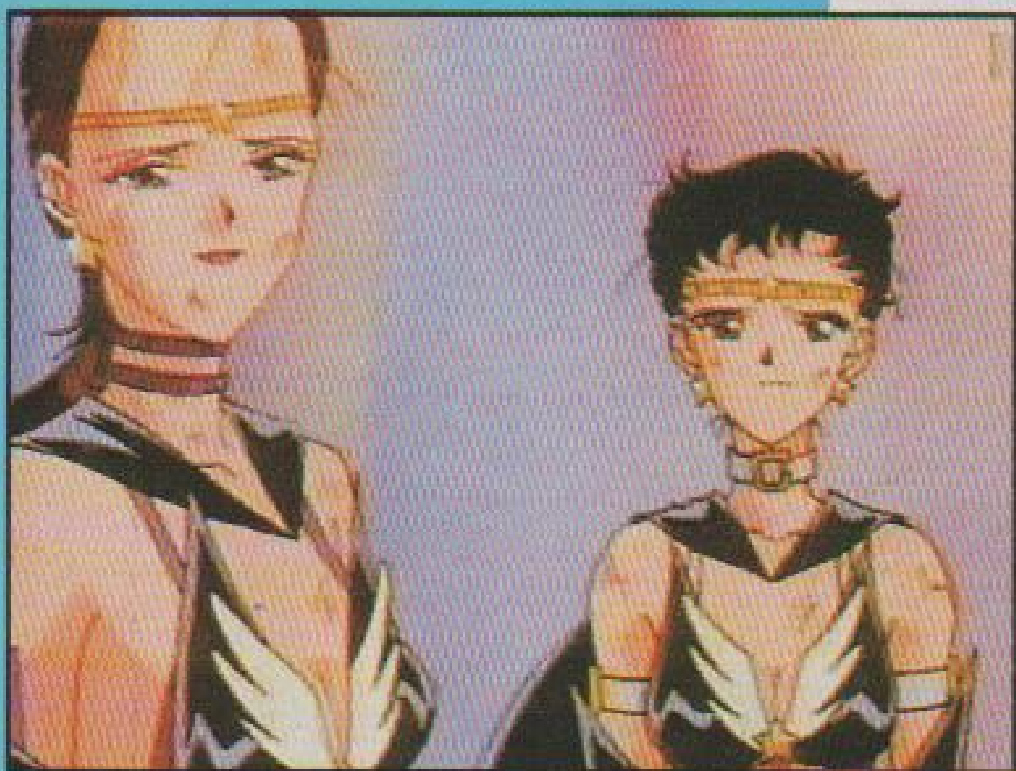
POLSKIE FONTY Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

cena: 69.00 zł

BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
TELEFONY: tel. (071) 3537002, 3537006 tel. (071) 34 388 61 w. 235 fax (071) 3537010
INTERNET: http://www.exe.com.pl E-mail: exe@exe.com.pl

EXE











Sailor Moon Stars

odcinek 200 - Zwycięstwo

Chibi-Chibi unosi się nad ziemią, ma zamknięte oczy i złożone rączki, tuż pod nią utworzyły się różowe kręgi. Gwiezdne Czarodziejki wpatrują się z zachwytem w małą Chibi-Chibi.

Galaxia: Przebudzi się?

Gwiezdne Czarodziejki odwracają się w stronę leżącej na ziemi i nie dającej znaków życia Czarodziejki z Księżyca.

Galaxia: Promyk Nadziei, który kiedyś wysłałam w świat. Nie mogę znieść tego światła!

Chociaż Czarodziejka z Księżyca leży bez znaku życia, słyszalny jest jej szept:
– Promyk Nadziei.

Chibi-Chibi otwiera oczy, kręgi zatrzymują się i zaczynają powracać w jej stronę. Nagle wokół niej tworzy się najpierw żółta kopuła, a chwilę potem różowa. Różowe światło jest oślepiające, ale Gwiezdne Czarodziejki przypatrują się ze zdziwieniem. Tylko Galaxia zakrywa oczy. Z różowej kopuły wytwarza się słup, który kieruje się ku niebu. Czarodziejka z Księżyca unosi się na tle czerwono-żółtego nieba z tysiącami gwiazd. Jej ubranie zniknęło, a jej ciało pokrywa czerwona wstążka. Jest nieprzytomna.

- Czarodziejko z Księżyca! - ktoś wypowiada jej imię. Czarodziejka otwiera oczy i pyta:
- Kto to?

Nagle pojawia się tajemnicza postać. Nie widać jej wyraźnie, ale za to doskonale słychać. Postać ma podobne uczesanie jak Usagi oraz skrzydła. Głos kontynuuje:

- Szukałem cię wszędzie, szukałem kogoś, kto się mną zaopiekuje.
CZK: Kim jesteś?
- Kiedyś żyłem w galaktyce, jestem promykiem nadziei.
CZK: Promykiem nadziei?
- Przyjmij mnie proszę. To światło życia.

W miejscu, w którym jeszcze przed chwilą znajdowała się tajemnicza postać, widać żółte światło, z którego wylatuje mały różowy motylek. Doleciawszy do Czarodziejki z Księżyca zmienia się w Gwiezdne Ziarno. Czarodziejka widząc to, uśmiecha się. Podnosi ręce do góry i dotyka kopuły, która chroni Gwiezdne Ziarno.

CZK: Czuję ciepło!

Nagle z Gwiezdnego Ziarna w ciało Czarodziejki napływa energia życiowa. Czarodziejka ma teraz na sobie piękną białą suknię.

CZK: Co to?

Z Gwiezdnego Ziarna dobiega głos:

- Proszę, niech promyk nadziei znów rozbłyśnie we wszechświecie!

Promyk Nadziei rozbłyska różowym światłem. W jego miejsce pojawia się miecz.

- Weź ten miecz!
CZK: Miecz?
- Tylko nim pokonasz Galaxię.
CZK: Ale...
- Nie ma czasu na rozmyślania. Trzeba zakończyć tę wojnę!

W tym momencie pojawia się Galaxia i atakuje Czarodziejkę z Księżyca swoim mieczem. Słychać krzyk Usagi, która spada z bardzo dużej wysokości.

GCW: Czarodziejko z Księżyca!

Ponownie odzywa się głos:

- Weź miecz i zaatakuj Galaxię.
CZK: Ale...

Nagle pojawia się Galaxia z mieczem i atakuje Bunny.

- Nie ma czasu do stracenia! - poucza głos.
Galaxia: Nie pozwolę ci!

Czarodziejka z Księżyca chwyta za miecz i w tej samej chwili z jej ciała wyrastają piękne białe skrzydła, dzięki którym swobodnie wzbija się w powietrze. Galaxia jest bardzo zdziwiona. Czarodziejka natomiast lecąc w górę, strąca Galaxię w dół.

Galaxia: Co takiego?!

Upadek Galaxii wywołuje wybuch. Czarodziejka z Księżyca spogląda na wszystko z góry. Nagle z ciemności wyłania się zarys sylwetki Galaxii. Jej oczy jarzą się na czerwono.

Galaxia: A więc to tak! Próbujesz mnie pokonać mieczem, twoja moc nie wystarcza!

Nagle bransolety na rękach Galaxii rozpadają się na kawałeczki.

Galaxia: To ciało należy do ostatniej wojowniczki!

Z Galaxią zaczyna dziać się coś dziwnego. Wokół niej pojawia się czerwona poświata. Jest tego samego koloru, co jej oczy.

Galaxia: Czarodziejki Galaxii!

Ale to już nie jest głos Galaxii, przemawiają przez nią siły zła. Widać jak z ciała Galaxii wręcz emanuje zło.

CZK: Co to ma znaczyć?
Galaxia: Przygotuj się Czarodziejko z Księżyca!

Z ciała Galaxii również wyrosły skrzydła, ale całkiem inne, niż te u Bunny. Galaxia wzbija się w górę i atakuje mieczem Usagi. Ta szybko podnosi swój miecz i odpiera pierwszy cios. Galaxia napiera coraz bardziej.

Galaxia: Zbiorę wszystkie gwiezdne ziarna i opanuję całą galaktykę!
CZK: Proszę, nie!
Galaxia: Co powiedziałaś?!
CZK: Nie chcę walczyć!
Galaxia: Jeszcze nie straciłaś wiary.

Galaxia odpycha Bunny, która teraz zamknęła oczy i mocno trzyma swój miecz.

Galaxia: Położę temu kres! W imię nowego ładu i nowego świata! Czarodziejki muszą zniknąć z powierzchni ziemi. Musi zniknąć również światło i nadzieja.
CZK: Nie!

Ponownie odzywa się głos:

- Ona już nie jest Galaxią. Jej ciałem rządzi teraz chaos. Galaxia uwięziła chaos w swoim ciele, a jemu pomału udało się przejąć nad nią władzę. Galaxia wysłała swoje gwiezdne ziarno w poszukiwaniu pomocy i nadziei. Ono znalazło ciebie.
CZK: To była Chibi-Chibi!
- Niestety, teraz jest już za późno. Błagam cię czarodziejko, ocal świat walcząc mieczem.

Przez chwilę widoczna jest postać o żółto-czerwonych włosach, ale tylko od tyłu.

CZK: Ale...

Galaxia ponawia swój atak.

CZK: Proszę, przestań!
Galaxia: Przestać? A co trzymasz w ręku? Nawet nie wiesz, jak bardzo pragniesz walczyć!
CZK: Nie!

Galaxia biegnie w stronę Czarodziejki z Księżyca.

Galaxia: Walcz!

Czarodziejka z Księżyca słyszy głos, który mówił do niej z Gwiezdnego Ziarna:

- Proszę czarodziejko - walcz! Musisz powstrzymać Galaxię.

Galaxia atakuje mieczem Czarodziejkę z Księżyca, ale ta unika ciosów.

CZK: Nie!

Głos ponownie się odzywa:

- Błagam!
CZK: Nie mogę!

Galaxia przez cały czas atakuje Usagi, w końcu ich miecze się krzyżują. Po mieczu Bunny spływa krew Galaxii.

Galaxia: Jak mogłaś!?

Rozwścieczona Galaxia podnosi swój miecz nad głowę i z całej siły uderza w miecz Usagi, który pęka na dwie części. Jedna z nich rozbija się w drobne kawałeczki. Galaxia zaczyna się śmiać.

Galaxia: To jest promyk nadziei, na który tak bardzo liczyłaś?!

Gwiezdne Czarodziejki klęczą na ziemi i spoglądają w górę na niebo, gdzie dzięki swoim skrzydłom znajdują się Galaxia i Bunny.

GCW: Miecz!

Czarodziejka z Księżyca drży z przerażenia. Nagle z kawałka pozostałego miecza wydobywa się różowe światło. Po chwili w tym miejscu unosi się nieprzytomna mała Chibi-Chibi.

CZK: Chibi-Chibi.
Galaxia: Teraz już nikt mnie nie powstrzyma.

Czarodziejka z Księżyca bierze w ramiona unoszącą się Chibi-Chibi i mocno ją przytula.

CZK: Nie mogę tego zrobić, walka niczego nie tworzy, walka tylko rujnuje i sprowadza na ludzi ból i cierpienie. Tak mi przykro Chibi-Chibi.

Chibi-Chibi znika Czarodziejce z ramion. Z oczu Usagi lecą łzy.

Galaxia: Brak ci odwagi i godności, nie jesteś prawdziwą wojowniczką!

Gwiezdne Czarodziejki przez cały czas przyglądają się Galaxii i Usagi.

CZK: Jeśli odwaga ma polegać na zadawaniu cierpień innym ludziom, to rzeczywiście - nie mam jej. Walka niczego nie rozwiązuje, są inne metody.

Czarodziejka z Księżyca patrzy ufnie na Galaxię, jej spojrzenie jest pełne miłości. Chwilę później wokół Usagi rozbłyskuje piękne żółte światło.

Galaxia: Co takiego? Poddajesz się czarodziejko?
CZK: Nie poddałam się, lubię ten świat.

Na chwilę pojawia się różowe światło, sukienka Usagi natomiast znika. Bunny jest teraz zupełnie naga, a jedynym jej okryciem są jej piękne długie skrzydła.

Galaxia: Co?!
CZK: Czasem było mi ciężko, zdarzały się smutne chwile, ale kocham świat, gdzie poznałam tylu wspaniałych przyjaciół. Wiem, że mnie rozumiesz.
Galaxia: To głupie!

Galaxia rzuca czar w stronę Czarodziejki i odrzuca ją trochę dalej. Bunny zasłania oczy.

Galaxia: Nie możesz obronić świata bez walki. Twoja bierność drogo kosztowała twoje przyjaciółki.
CZK: One nie odeszły.
Galaxia: Co?!
CZK: Trzy gwiazdy powiedziały mi, że dopóki się nie poddam, zawsze będą blisko mnie. Odejdą dopiero wtedy, gdy stracę wiarę i nadzieję, dlatego nie przestanę wierzyć. Nigdy się nie poddam.

Czarodziejka z Księżyca ma skrzyżowane ręce na piersi. Nagle spod jej dłoni zaczyna wydobywać się światło. Czarodziejka rozkłada dłonie i odkrywa broszkę w kształcie kwiatu. Z broszy bije piękne światło. Bunny rozkłada ręce, skrzydła układają się do lotu. Czarodziejka leci w stronę Galaxii, ta natomiast emitując ciemne światło podnosi miecz i bierze potężny zamach.

Galaxia: Poddaj się czarodziejko z księżyca!

Bijące od Galaxii światło bardzo przeszkadza w locie Usagi, ale ta się nie poddaje i zasłaniając oczy leci dalej.

Galaxia: Takie światło nie ma szansy rozświetlić galaktyki!
CZK: Przekonamy się, moje światło rozbłyśnie na całym świecie.

Broszka Usagi rozbłyskuje jeszcze większym światłem.

Galaxia: Nigdy!

Galaxia atakuje Czarodziejkę swoimi czarami. Jest to pewien rodzaj wyładowań elektrycznych, piorunów. Kiedy atak dociera do celu, Usagi przeraźliwie krzyczy. Gwiezdne Czarodziejki widząc całą sytuację są przerażone. Wszystkie trzy wołają:

- Czarodziejko!

Galaxia: Zrezygnowałaś z walki, nie jesteś prawdziwą wojowniczką, potrafisz tylko gadać!

Atak Galaxii trwa nadal, a krzyk Czarodziejki z Księżyca brzmi przeraźliwie.

Galaxia: Kiedy trzeba się wykazać, wycofujesz się i uciekasz.
CZK: Nieprawda! Nigdy się nie poddam. Wierzę!
Galaxia: Co?
CZK: Wierzę w mój świat który kocham, w świat, którego próbowałyśmy bronić, w ten świat, który nadal pozostał w tobie. Zawsze zostaje mały promyczek nadziei.

Z broszki Czarodziejki z Księżyca wydobywa się jeszcze więcej ciepłego światła. Gwiezdne Czarodziejki patrzą z nadzieją na poczynania Usagi.

Galaxia: Co to za światło?

Teraz widoczna jest postać z żółto-czerwonymi włosami. Postać stoi wśród żółtych kwiatów, niebo jest tu niebieskie. W oddali słychać głos Usagi.

CZK: Wierzę w maleńki promyk dobra, który tli się w twoim sercu.

Tajemnicza postać płacze. Gdy Bunny kończy mówić, tajemnicza kobieta wydaje się być zdziwiona. Usagi wysuwa rękę, tajemnicza postać natomiast powoli odwraca się. Postać wyciąga rękę w stronę światła emitowanego przez Czarodziejkę. Tysiące złotych kwiatów przemienia się w Gwiezdne Ziarna. Teraz unoszą się do góry, są wszędzie gdzie wzrokiem sięgnąć.

Galaxia: Skąd to światło?
CZK: Kocham ten świat. Żyją na nim ci, których pokochałam, dlatego nie chcę go stracić. Nie chcę nikogo skrzywdzić, nawet ciebie.

Czarodziejka z Księżyca podlatuje do Galaxii.

Galaxia: Nie zbliżaj się!

Nagle miecz Galaxii rozpada się na kawałki.

Galaxia: To niemożliwe!

Ponownie widać postać na łące, która mówi:

- Ja też go kocham. Kocham ten świat.

Czarodziejka z Księżyca leci do Galaxii. Postać na łące ma wyciągniętą rękę, mówi:

- Widzę cię czarodziejko z księżyca. Widzę twoje światło, jest bardzo ciepłe i łagodne.

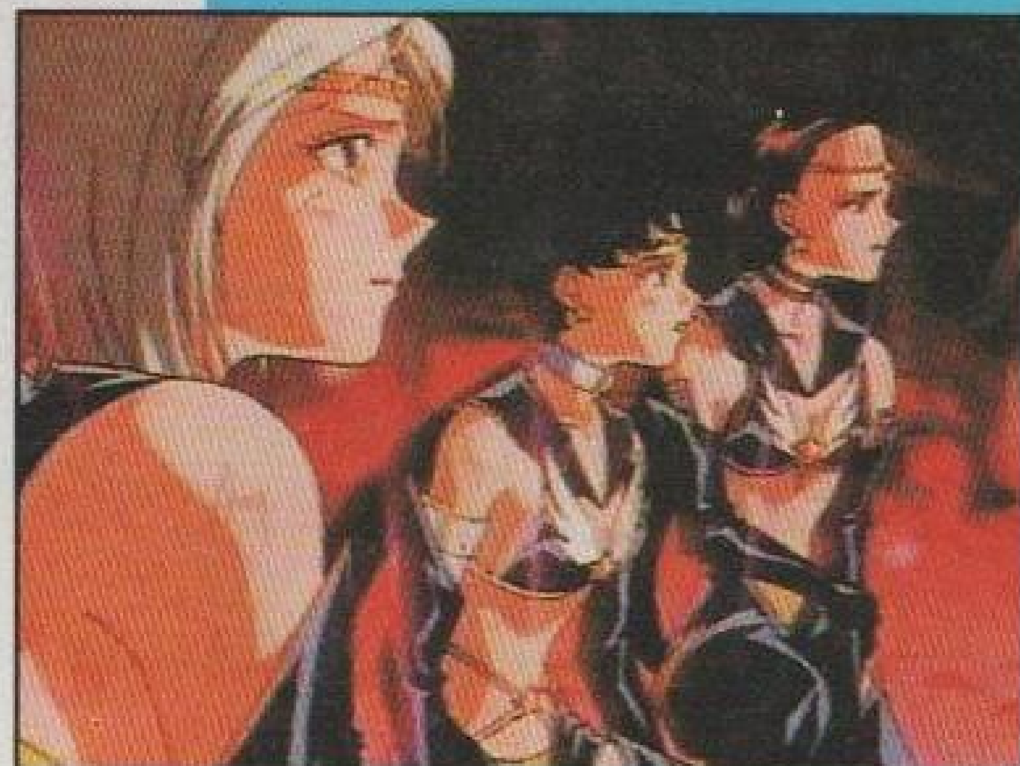
Czarodziejka z Księżyca chwyta za rękę postać z łąki, ale chwilę potem okazuje się, że trzyma za rękę Galaxię. Galaxia zaczyna krzyczeć, z jej ciała wydobywa się żółte światło, ale Bunny nadal trzyma ją mocno za rękę. Światło robi się coraz bardziej oślepiające. W pewnej chwili zło, które tkwiło w Galaxii, rozprasza się na wszystkie strony. Ciemne chmury, którymi było zakryte niebo, teraz się rozchodzą. Pojawia się słońce i piękne błękitne niebo. Czarodziejka z Księżyca nadal trzyma Galaxię za rękę, ale nie jest to już ta sama Galaxia, lecz osoba widoczna wcześniej na okwieconej łące. Kobieta jest piękna i budząca zaufanie. Obie czarodziejki wiszą w powietrzu, są nagie.

Galaxia: Dziękuję ci czarodziejko. Twoje światło rozbłysło w całej galaktyce, światło miłości i dobra. Czy chaos zniknął?

Obie spoglądają teraz na piękne niebieskie niebo.

CZK: Wrócił tam, gdzie jego miejsce.
Galaxia: To znaczy?
CZK: Do ludzkich serc.
Galaxia: To niedobrze.
CZK: Nie wolno tracić wiary, trzeba ufać tym, których kochamy. W ludzkim sercu zawsze tli się promyk nadziei.
Galaxia: Jesteś bardzo silna. Nie mogę już zmienić tego, co zrobiłam.
CZK: Zacznijmy wszystko od początku, jeszcze nie jest za późno. Pokaż nam drogę gwiezdne ziarno, poprowadź nas.
Galaxia: Dziękuję czarodziejko z księżyca.

Galaxia uśmiecha się i znika, a wraz z nią wszystkie Gwiezdne Ziarna, które zlewając się ze sobą, tworzą

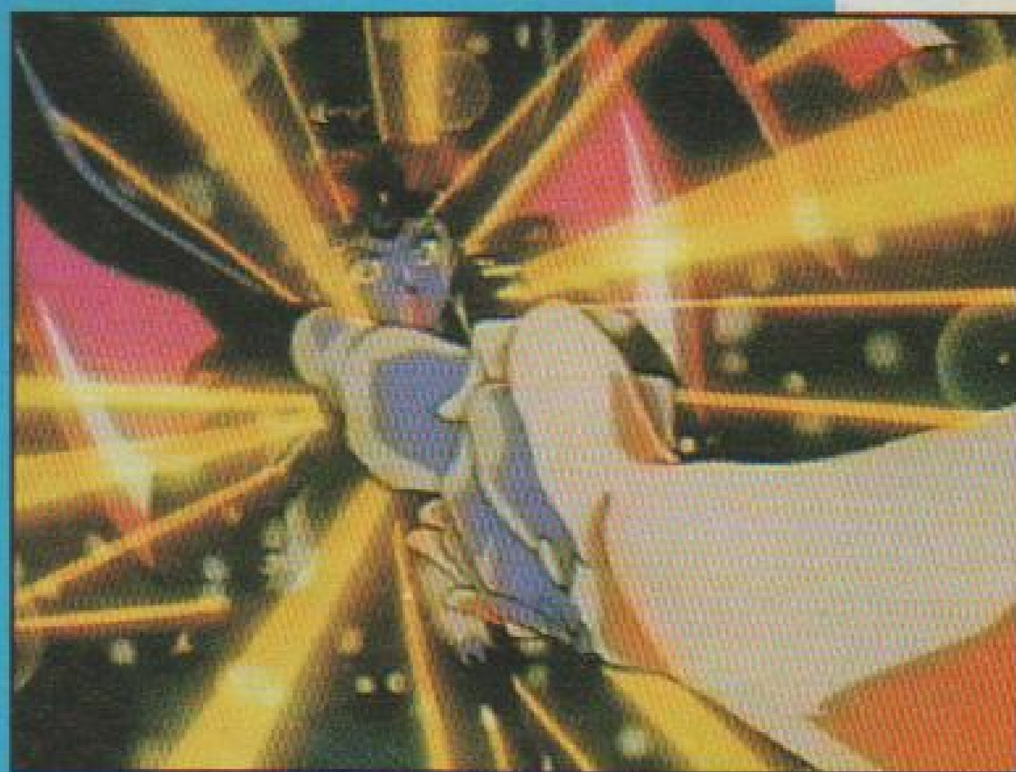












piękne kolory na niebie. Czarodziejka z Księżyca spogląda na niebo, jest przygnębiona.

CZK: Zwyciężyłam, ale czuję się taka samotna. Nie jestem tak silna, jak się wydawało. Tęsknię za wami.

Bunny zaczyna płakać, ale w tej chwili słychać czyjś głos:

- Nie jesteś sama.

W tym momencie przed Usagi pojawiają się najpierw Gwiezdne Ziarna, a po chwili czarodziejki - stoją, a właściwie unoszą się, wokół Bunny.

CZK: Dziewczęta!
Czarodziejka z Marsa: Nie jesteś sama.
Czarodziejka z Merkurego: Zawsze będziemy przy tobie.
CZK: Rei! Ami!
Czarodziejka z Wenus: Wierzyłam w ciebie.
Czarodziejka z Jowisza: Wiedziałam, że dasz sobie radę.
CZK: Minako! Mako! - Bunny zaczyna płakać, mówi przez łzy. - Czy to sen?
Czarodziejka z Urana: To nie jest sen, uratowałaś świat.
Czarodziejka z Neptuna: Dzięki temu, że nie straciłaś nadziei.
CZK: Haruka! Michiru!
Czarodziejka z Saturna: Dziękuję ci.
Czarodziejka z Plutona: Dzielnie walczyłaś.
CZK: Hotaru! Setsuna! Tak się cieszę!
- Bunny.
- Chibi-Chibi.
Na dźwięk tych słów Bunny odwraca się w stronę z której pochodzą. Nagle pojawiają się dwa Gwiezdne Ziarna, a za chwilę Mamoru wraz z małą Chibi-Chibi, którą trzyma na rękach.

Mamoru: Ta dziewczynka przyprowadziła mnie do ciebie.
CZK: Mamoru! - płacze Bunny.
Mamoru: Dobrze się spisałaś Bunny.

Bunny podbiega do Mamoru i mocno się do niego przytula, nadal płacząc.

CZK: Mamoru!
Mamoru: Już po wszystkim.

Nagle Chibi-Chibi unosi się nad głowami wszystkich.

CZK: Chibi-Chibi!
Chibi-Chibi: Dziękuję! - mówi, po czym pięknie się uśmiecha i znika. Zniknięciu towarzyszy różowa łuna, która podąża wprost do nieba.
CZK: Dziękuję ci Chibi-Chibi - wypowiada podziękowania w myślach Usagi.

Gwiezdne Czarodziejki spoglądają do góry w niebo, na którym jest widoczna Bunny i jej przyjaciele. Bunny przytula się do Mamoru, a wokół nich unoszą się czarodziejki.

GCW: Promyk nadziei tli się w sercu każdego człowieka. Tego nas nauczyła. Wiara czyni cuda.

W tym momencie odzywa się jakiś głos:

- Spójrzcie kto nadchodzi.

Gwiezdne Czarodziejki odwracają się. Pojawia się Gwiezdne Ziarno, które chwilę potem zmienia się z Księżniczkę Gwiezdnych Czarodziejek.

- Księżniczka!
GCO: To cud!
GCW: Co za szczęście!
GCS: Witaj z powrotem!
Księżniczka: Witajcie. Dziękuję!

Teraz widoczny jest budynek, najprawdopodobniej szkoła. Czarodziejki, Mamoru oraz Gwiezdne Czarodziejki i ich Księżniczka stoją na dachu. Słońce zachodzi nadając niebu piękny, purpurowy kolor.

Bunny: Na pewno musicie odejść?
Yaten: Nasi przyjaciele czekają na nas z niecierpliwością. Razem z księżniczką stworzymy inną gwiazdę.
Luna: Powodzenia!

Wszyscy krytycznie spoglądają na Lunę.

Yaten: Dziękuję Luno!

Luna w odpowiedzi miauknęła.

Artemis: Luno! - mówi zdenerwowany.
Seiya: Bunny, cieszysz się, że wrócił twój chłopiec?
Bunny: Wiele ci zawdzięczam, pomogłeś mi przetrwać najtrudniejsze chwile.
Seiya: Bunny! Nigdy cię nie zapomnę!
Bunny: Zawsze będziemy przyjaciółmi.

Po tej wypowiedzi Bunny wszyscy wybuchają śmiechem.

Seiya: Przestańcie.
Taiki: Ale propozycja!
Ami: Nic nie rozumiesz.
Makoto: Jak zwykle.
Bunny: Znowu się mnie czepiacie!
Minako: Jesteś taka niedelikatna.
Bunny: O co chodzi?!

Teraz Bunny dostaje w głowę od Rei.

Rei: Dobrze wiesz.
Bunny: Skoro pytam, to nie wiem!
Rei: W takim razie nigdy się nie dowiesz.
Bunny: Proszę! Powiedzcie mi!

Wszyscy teraz się śmieją.

Księżniczka: Chodźcie, zbieramy się - mówi do Gwiazd.
Seiya: Mamoru, teraz ty się nią opiekuj... Chyba już gdzieś to słyszałem...
Mamoru: Będę.
Seiya: Do zobaczenia Bunny.

Trzy Gwiazdy wraz ze swoją Księżniczką podchodzą do poręczy na skraju dachu i zmieniają się ponownie w Gwiezdne Czarodziejki.

Gwiezdna Czarodziejka Swobody: Uważajcie na siebie.
Gwiezdna Czarodziejka Walki: Do zobaczenia.
Księżniczka: Dziękuję wam bardzo.
Gwiezdna Czarodziejka Ocalenia: Żegnajcie.
Makoto: Nigdy was nie zapomnimy.
Ami: Bądźcie ostrożni.
Minako: Odwiedzajcie nas czasem.
Bunny: Będziemy czekać.
Rei: Do widzenia.

Gwiezdne Czarodziejki wraz z Księżniczką wystrzeliwują w górę i niczym błysk światła opuszczają planetę.

- Dziękuję - wypowiada w myślach Bunny.

W innym miejscu, stoi grupka czarodziejek:

Hotaru: Spójrz, spadająca gwiazda.
Setsuna: O czym pomyślałaś?
Hotaru: To tajemnica, a ty?
Setsuna: Sekret.
Hotaru: Powiedz.
Michiru: Wracają do domu.
Haruka: Już nie są gwiazdami rocka, są prawdziwymi gwiazdami.
Michiru: Zgadza się.
Hotaru: O czym marzycie?
Michiru: O niczym. Jesteśmy szczęśliwe, prawda?
- Tak - przytakują wszystkie.

Bunny i Mamoru są już sami, stoją na tle wielkiej, srebrnej tarczy księżyca.

Bunny: Mamoru, kochasz mnie?
Mamoru: Tak.

Bunny przytula się do Mamoru.

Bunny: Naprawdę?
Mamoru: Naprawdę.
Bunny: Jak bardzo?
Mamoru: Skąd te pytania?
Bunny: Powiedz mi jak bardzo?
Mamoru: Bardzo. Dałaś mi szczęście.

Głos Bunny:

Nazywam się Bunny Tsukino, mam 16 lat, chodzę do szkoły średniej. Jestem trochę narwana, czasem się złoszczę, ale jestem czarodziejką z księżyca, która walczy o miłość i sprawiedliwość.

Mamoru i Bunny stoją naprzeciw siebie. Bunny przechyla lekko głowę, Mamoru przybliża swoje usta do ust ukochanej i składa na nich gorący pocałunek.

Koniec odcinka 200 - ostatniego.

Mangosia

Sailor Moon - Sailor Stars
Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei/Bandai/Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro, Kazuo Sato

CZĘŚĆ 3 ONOMATOPEJE

Każdy, kto chociaż raz miał w rękach mangę, na pewno zauważył (?), jak trafnie onomatopeje współgrają z rysunkami. Dodają do nich stronę dźwiękową, której brakuje w rysunkach, ale także opisują i uroizmaicają przedstawianą scenę. Dzięki nim zbędne stają się opisy w stylu: „I nagle", „To już było dla niej zbyt wiele", „Nie mógł przestać o niej myśleć", „Poczuła narastający strach" itp. Tego rodzaju opisy zwalniają tempo czytania komiksu, co nie jest dla mangi zbyt korzystne (pamiętajmy, że duża część mang w Japonii czytana jest w metrze, w drodze do pracy, czy szkoły i pochłaniana jest przez czytelników w niewyobrażalnym wprost tempie), a poza tym, co tu dużo mówić: w Japonii świadczy to o nieumiejętności przekazywania treści za pomocą prostych rysunków. Dlatego ważne jest, aby unikać takich przypisów wyjaśniających, a raczej akcję przedstawiać za pomocą rysunków i krótkich dialogów.

Ha - tak samo, jak „a!", czy „ah!" - opisuje zdarzenie, które wydarzyło się niespodziewanie i jednocześnie było zaskoczeniem dla bohatera.

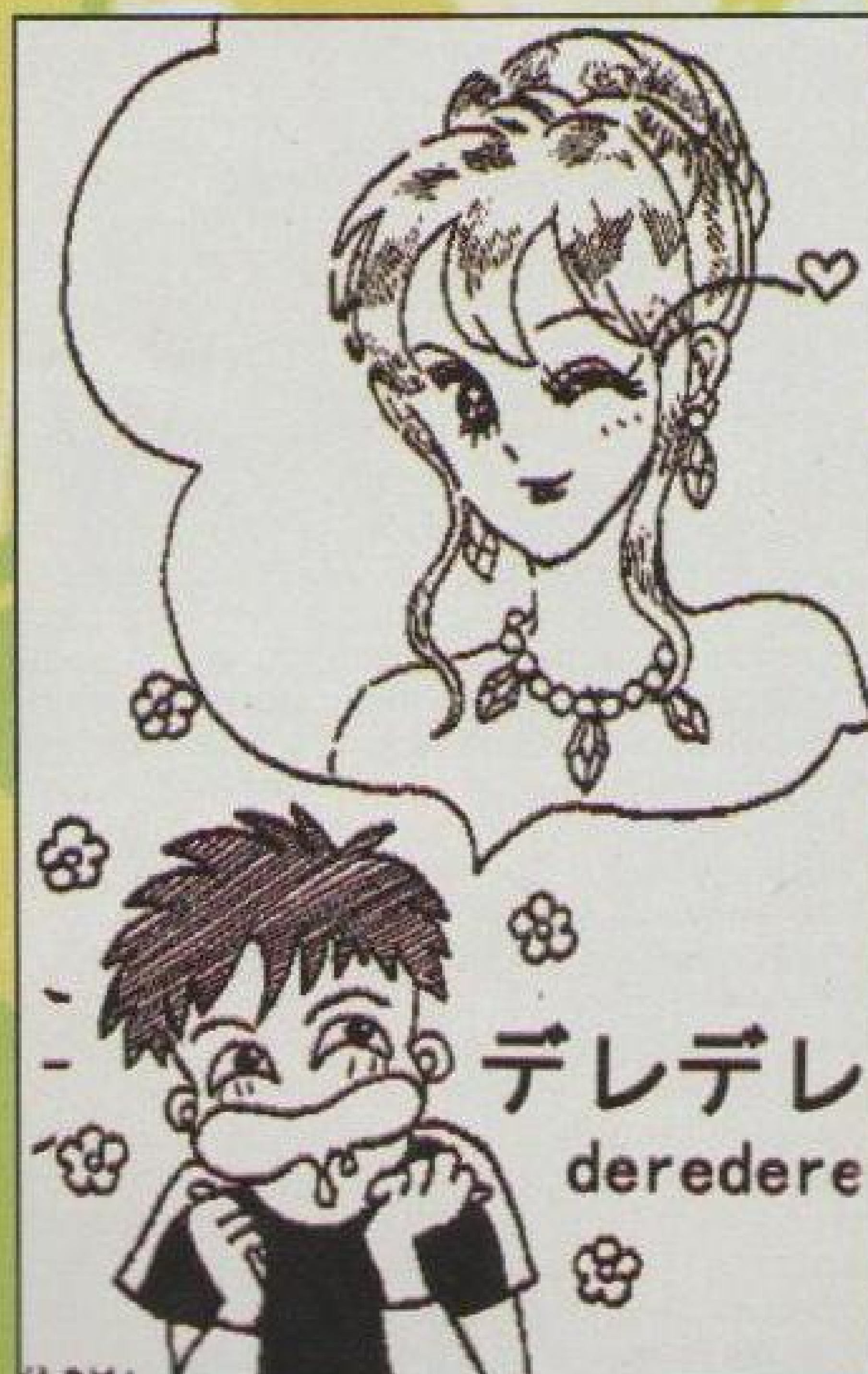
Gan - pierwotnie jest to dźwięk uderzenia twardego przedmiotu, skąd przeszło to w onomatopeję opisującą szokujące zdarzenie (często zresztą ilustrowane spadającym na głowę głazem).

Deredere - jest to onomatopeja opisująca stan zachwycenia się osobą przeciwnej płci. Przeważnie używana jest wobec dziwnego zachowywania się chłopców, gdy ci nagle spotkają jakąś piękność:).

Zooo - onomatopeja opisująca uczucie przenikliwego strachu. W języku polskim stan ten najlepiej oddaje wyrażenie - „ciarki przechodzą po plecach". W języku japońskim określenie to jest odpowiednikiem: „zootto suru". Onomatopeja ta używana jest wtedy, gdy bohater przypomina sobie jakieś okropne zdarzenie, albo w scenach rodem z horroru.

W ten sposób można przytaczać onomatopeje w nieskończoność. Jest ich bowiem mnóstwo. Większość odnotowywana jest przez słowniki, niektóre tworzone są przez autorów mang, więc są rozumiane i używane tylko przez czytelników danego komiksu. Niezależnie od tego, czytanie mang ze zrozumieniem onomatopei jest bardziej interesujące i odkrywa przed nami te strony opowieści, których - patrząc na same rysunki - byśmy po prostu nie dostrzegli. Dlatego warto, czytając mangę, zwracać uwagę na te pojedyncze wyrazy. Wszystkie one zapisywane są albo w hiraganie albo w katakanie, więc czytelnicy Kawaii nie powinni już mieć kłopotów z ich rozszyfrowaniem. :)

Tekst i rysunki:
KEI, Naomi Itoh















Witaj Japonio!

Słońce świeci, ćwierki ptaszkują eee, ptaszki ćwierkają, wszystko się wokół zieleni i uśmiecha, czas zatem po zimnej zimie na jakieś cieplejsze uczucia - czas się zakochać! (w kimś w różowych papuciach). Wakacje już za pasem, a więc nie trzeba będzie długo czekać. A potem ślub, dzieci eee, chyba zaczynam majaczyć, to przez to słońce, pocieszam się myślą, że Gato jest w gorszym stanie, ale o tym później. Wracając do sedna - ostatnim razem obiecywałem, że zajmiemy się japońskim małżeństwem, czas zatem spełnić groźby (Jedi na prezydenta! - Ka-wa-ii! Do-kiosków!). Czy wiecie, że w Japonii oświadczyny typu: „czy nie zjesz ze mną miski ryżu na śniadanie?" - oznaczają nie co innego, jak propozycję małżeństwa? Dobra, dobra, bez śmiechu, jeśli uważacie, że to jest zabawne, to w takim razie co powiecie na stosowane u nas pytanie: „czy mogę prosić cię o rękę?", na co odpowiadamy: „na miejscu, czy zapakować?", che, che, żartuję oczywiście, w każdym razie nie zdziwiłbym się, gdyby jakiś cudzoziemiec miał właśnie takie skojarzenia. Ale, ale, przecież nie zaczynamy od propozycji małżeństwa, bo zanim wpadnie nam do głowy tak głupi pomysł (ała!), trzeba się jeszcze rozleźć w szwach, rozpłynąć w objęciach i dostać maślanych gał, innymi słowy - zadurzyć się po uszy. Następny etap, to danie do zrozumienia swojej (-emu) wybrance (-kowi), że no ten, tego, no... „Czujemy do niej (-ego) miętę!" - no dobra, powiem to, powiem! - że jesteśmy zakochani! OK.!? Happy!? (Gato, ściągnij te spódniczkę, wyglądasz idiotycznie!). Japończycy wierzą, że słowa nie stanowią właściwej drogi wyrażania uczuć. Zakochani w sobie liczą raczej na intuicję partnera, słowa natomiast potwierdzające uczucia, padają niezwykle rzadko. Poboczny obserwator może dojść do wniosku (o wstrętny podglądacz!), że zakochani są niedojrzali emocjonalnie, ale nie jest to prawdą - „wstydliwość" Japończyków w takich sytuacjach jest raczej „wymuszona" przez obowiązujące od wieków konwenanse. W wyznaniach miłosnych podobno pomaga pełnia księżyca w październiku, wtedy to w całym kraju odbywają się huczne festyny, pokazy ogni sztucznych, tzw. „hanabi" oraz przyjęcia na wodzie - wspaniały okres do przygruchania sobie jakiejś gołąbeczki, che, che. Tylko niech Wam do głowy nie wpadnie przenosić tego zwyczaju do Polski - co prawda pełnia w październiku u nas jest, ale o imprezie na wodzie, festynach i sztucznych ogniach lepiej zapomnijcie. No chyba, że... Ten magazyn amunicji na peryferiach... Eee, żartowałem, nieważne. Aby okazać swoje uczucia, młode Japonki starają się dbać o swoich chłopców, natomiast chłopaki zgrywają lekko upośledzonych, to znaczy udają (a może i nie?) role niezdarnych i zagubionych istotek, czekających tylko, aby schronić się pod opiekuńczymi skrzydłami kobiety - przynajmniej taki jest stereotyp, a wiadomo, że te ulegają zmianom. Jeszcze do niedawna dużą popularnością cieszyła się w Japonii instytucja swatki, to znaczy kojarzeniem par zajmowali się rodzice i kuzyni, obecnie natomiast ponad 85% nowożeńców sama dobiera się w pary, bez pomocy pośredników.

No dobrze, wszelkie wstępne gierki mamy już za sobą, powiedzmy, że dziewczyna wyraziła już zgodę na spałaszowanie miseczki ryżu ze swoim lubym, wszyscy zainteresowani zostali poinformowani o swoich prawach i obowiązkach, konto w banku zaczęło topnieć - innymi słowy, przygotowania ruszyły pełną parą. Myliłby się jednak ten, kto by pomyślał, że wszystko uległo zmianie, o nie - nie w Japonii. Rzadko gdzie tradycje i nowoczesność idą tak silne w parze, jak w tym kraju (patrz - strona 22-23 - „Żywe Skarby Japonii"). Rzecz tyczy się ceremonii ślubnej. Nadal najbardziej popularne są śluby w stylu Shinto, chociaż (co mnie bardzo szczerze mówiąc zdziwiło) coraz więcej osób decyduje się na zawarcie związku w kościele katolickim (czyżby wpływ Evangeliona? - żartuję oczywiście...). Zarówno śluby jak i przyjęcia weselne odbywają się w eleganckich miejscach - hotelach lub pałacach ślubu (nie to co u nas - gdzie w przygotowania zaangażowana jest cała rodzina i pół wsi z sołtysem na czele). Nie wiem, nie byłem (jeszcze) na takiej imprezie, czego zresztą bardzo żałuję, ale wiadomo mi z zeznań świadków koronnych, że taka impreza jest bardzo sztywna (w porównaniu do naszej, gdzie połowa gości „odlatuje" jeszcze przed rozpoczęciem biesiady, a druga zaraz potem - w takt rąbanki disco polo), poważna i po prostu nudna (eee tam! - gadanie...), by można ją nazwać zabawą weselną. No dobrze, ale nie tak prędko, jesteśmy jeszcze przed przyjęciem weselnym. Zgodnie z tradycją Shinto, tylko para młoda stanowi rodzinę, a zatem konieczne jest przedstawienie młodych przez swata lub swatkę. Następnie po krótkiej modlitwie, młodzi wymieniają się czarkami z sake - najpierw małą, następ-

nie większą i na koniec największą. Każdą z czarek unosi się do ust trzy razy i wypija za każdym razem jeden łyk, stąd zwyczaj ten nosi nazwę san-san-ku, czyli 3x3=9. Czyżby brzmiało znajomo? Jeśli nie, to z pewnością to zabrzmi - często się bowiem zdarza (jak często, nie mam pojęcia), że nawet na uroczystościach w świątyni Shinto, młodzi wymieniają ślubne obrączki. Zapomniałem jeszcze wspomnieć, że przed uroczystościami następuje zwyczajowe wręczenie prezentów, w tym akurat nie ma dla nas nic dziwnego, ale i tutaj panują pewne zwyczaje. Zadaniem mężczyzny jest wręczenie siedmiu lub dziewięciu przedmiotów, które symbolizują ogólne szczęście. Należą między innymi do nich: suszona ryba, lniana nitka, lista prezentów, naganoshi, wachlarz, wodorosty, no i rzecz jasna (?) pieniądze.

No dobrze już dobrze, koniec ględzenia, przechodzimy do sedna, czyli przyjątka. Niestety muszę Was rozczarować, gdyż owo przyjęcie trwa nie dłużej, niż 2-3 godziny (a mnie się to podoba). Nie muszę chyba mówić, że taka „zabawa" jest bardzo kosztowna (no ba!) i dlatego uważa się, że nieszczęśliwy jest ten ojciec, który ma na wydaniu trzy córki. (Spójrzmy na to z innej strony - a co ma powiedzieć ojciec z czterema córkami?). (A co ma powiedzieć właściciel Chomika Alfreda!!!). Wszyscy zasiadają w końcu do stołu, jednak nie jest to pozostawione przypadkowi, obowiązuje bowiem zasada, że miejsce gości zależy od ich statusu społecznego. Im bliżej młodej pary, tym ważniejsza osoba. (Biesiada z obrazem skwaszonego szefa przed oczami - ale fajosko!). Zanim jednak będzie dane zaproszonym gościom zasiąść przy stole weselnym, każdy z nich składa podpis w specjalnej księdze weselnej wyłożonej w recepcji, po czym wręcza tzw. shugi-bukuro, czyli kopertę ślubną z gotówką, zawierającą się przeważnie w sumie od 20.000



do 100.000 jenów. Teraz dopiero wręczona zostaje lista zaproszonych osób i goście udają się na wyznaczone dla siebie miejsca przy stole. Gdy wszyscy już siedzą tam, gdzie powinni, na scenę wkracza Mistrz ceremonii i przedstawia wszystkim program przyjęcia, który ze względu na niewielkie ramy czasowe musi być dobrze przemyślany i mądrze zaplanowany. Kolejny punkt programu należy do wcześniej wspomnianego już swata, który ma nudne zadanie wygłoszenia długiego przemówienia, w którym to między innymi przedstawia życiorysy obojga młodych. W swojej przemowie szczególny nacisk kładzie na nazwy ukończonych przez parę młodą uniwersytetów - sympatyczne, prawda? Che, che, jestem ciekawy, czy u nas przyjąłby się taki zwyczaj - zapewne zaraz zarzucono by jednemu z drugim zadzieranie nosa, potem ktoś by krzyknął - biją naszych! - gasną światła i zabawa się rozkręca na całego! Ech, mówiłem, że majaczę... Następny za to zwyczaj jest chyba nieco nam bliższy. W trakcie trwania przyjęcia młoda para kilkakrotnie opuszcza salę i to bynajmniej nie po to (Gato, ty świntucho!), by przeliczyć gotówkę, lecz po to, by się przebrać. „Maskarada" zaczyna się od tradycyjnego kimona, a kończy suknią i smokingiem w stylu zachodnim. Hmm, nie wiem ile jest tych wyjść i co jeszcze wrzucają na siebie młodzi, ale odnoszę wrażenie, że nieźle się muszą przy tym nabiegać. A przecież oprócz tego czekają ich inne obowiązki, na przykład jedną z pierwszych czynności młodych jest przekrojenie tortu, czynność ta symbolizuje ich wspólną pracę. Na zakończenie głos zabiera zrujnowany finansowo ojciec panny młodej, który zagryzając wargi ze złości :) dziękuje wszystkim gościom za stawienie się w tym uroczystym dniu. A teraz najlepsze - aby słowa ojca nie wydały się przypadkiem czczymi, para młoda (uwaga) obdarowuje wszystkich wychodzących gości prezentami! Yo! To lubię, jeśli ktoś z Was będzie brał ślub w stylu japońskim, piszę się na takie przyjęcie i czekam na zaproszenie hi, hi (oraz na prezent - różowe papucie z pomponikami). Prezenty zapakowane są w duże torby, albo tzw. furoshiki, czyli pakunki wykonane z materiału (to zapewne te dla bardziej znamienitych gości). Ha, ale to jeszcze nie koniec - czasami zdarza się, że goście oprócz drobnych prezentów w postaci słodyczy, otrzymują katalog firmy wysyłkowej, z którego sami wybierają sobie upatrzony prezent opłacony przez młodą parę. (Poproszę tsy kilo mangi i smocka).

Podróż poślubna! To jest to, co tygryski lubią najbardziej. Pytanie - czy wiecie, po czym poznać młodą parę z Japonii? Nieważne, i tak Wam powiem - małżonkowie, aby podkreślić swój związek, często ubierają jednakowe części garderoby, najczęściej są to koszulki. Poza tym robią zakupy, wielkie zakupy, spędzają na tym większość czasu. Upominki przeznaczone są dla przyjaciół, rodziny i swatów, krótko mówiąc - bankructwo. Nowożeńcy najczęściej wyruszają w podróż do Stanów Zjednoczonych, Europy i Australii, a taka ośmiodniowa przygoda kosztuje średnio, khem, 10 tysięcy dolarów.

Wróćmy teraz do samego ślubu. Nie zdziwi Was chyba jeśli powiem, że do tradycji należy wybór daty ślubu na miesiące wiosenne. Jednak ta tradycja uległa zmianie, a stało się tak z powodu ślubu następcy tronu Księcia Naruhito z Masako Owadą. Ceremonia ta odbyła się 9 czerwca, a więc podczas pory deszczowej, (i u nas przydałaby się taka „mała rewolucja", gdyż nie rozumiem dlaczego tak przepiękny miesiąc jak maj, jest u nas uważany za pechowy dla nowożeńców?). No cóż, są dni pechowe, a zatem logiczne, że muszą istnieć również szczęśliwe. Najszczęśliwszym dniem ślubów jest tak zwany super szczęśliwy dzień - taian, wyznaczony przez kalendarz astrologiczny - koyomi. Ale najbardziej szczęśliwym ze wszystkich szczęśliwych dni taian jest dzień taian wypadający w niedzielę - a rezerwacji na ten dzień trzeba dokonywać na ponad rok z wyprzedzeniem. Takich „ślubnych przesądów" jest więcej (zresztą jak wszędzie), a każda młoda para powinna je znać, gdyż wpływają one na dalsze ich życie. Ot na przykład w kalendarzach zaznaczane są zarówno dni szczęśliwe, jak i te przynoszące pecha. Pechowa jest czwórka, która oznacza również słowo „śmierć", dlatego też tę liczbę pomija się w wielu miejscach, na przykład w szpitalach. Uważa się również, że nie należy budować domów z wyjściem skierowanym w kierunku północno-wschodnim , gdyż jest to kierunek demonów, tzw. brama diabłów - stamtąd właśnie przychodzą demony. Również z tych samych powodów nie należy spać z głową zwróconą na północ - Gato tak robi i dlatego pije tyle kawy.

Znalezienie żony w Japonii nie jest takie proste. Dlaczego? Częściowo na to pytanie odpowiada poprzedni odcinek tejże rubryki (patrz - Kawaii/ marzec1998), następną przyczynę znają chyba wszyscy - nawał pracy i brak czasu. Japońska młodzież nie ma tyle wolnego czasu, co ich rówieśnicy w innych krajach, pod tym względem mają bardzo ciężkie życie, chociaż z drugiej strony, do wszystkiego można się przyzwyczaić. W każdym razie w kojarzeniu par pomaga telewizja, gdzie emitowane jest wiele programów, których autorzy zajmują się właśnie swataniem par. Najpopularniejszym tego typu programem jest Naruton Beni-Kujira-Dan, nadawany przez kanał Kansai, program ukazuje się raz w tygodniu i trwa pół godziny. Jak więc widać na wszystko można znaleźć sposób, autorzy programu twierdzą zresztą, że przez sześć lat udało im się skojarzyć 1600 par - mało to, czy dużo, oceńcie sami. Może dla ułatwienia dodam, że każdego roku w Japonii zawiera się około 730 tysięcy związków, natomiast liczba rozwodów wynosi nieco ponad 180 tysięcy, ale rozwód, to już temat na inny raz. Tymczasem mówię sayonara i idę poszukać sobie jakiejś żony, yo!

Mr Jedi

Bibliografia: Wojciech Nowak - Japonia na co dzień - Wydawnictwo STAPIS s.c.
Foto: „Japonia dzisiaj", „Japonia na co dzień".
Rysunki: Darek Styrna











Pomnik Hachiko przy stacji Schibuya odsłonięty w kwietniu 193



Obchody ku czci Hachiko (co roku 8 kwietnia).



Pomnik Hachiko w prefekturze Akita.

„ Pies biedaka, ujrzawszy bogacza nie porzuca swego pana"
„ Tylko pies nie skarży się na ubóstwo swego pana"

(wschodnio azjatyckie)

NAJLEPSZY PRZYJACIEL CZŁOWIEKA



Tak wyglądał nasz bohater za życia.

Dawnymi czasy żył sobie pewien stary człowiek z małżonką. Byli bezdzietni i na jedyną pociechę podeszłego wieku mieli małego białego kundelka imieniem Shiro. Psina nie grzeszyła urodą, ale nadrabiała to wiernością i miłością jaką darzyła swoich państwa. Codziennie, gdy starzec wracał z pola, Shiro wybiegał na drogę i radośnie witał swojego pana. Przy posiłku zwierzak zajmował swoje miejsce i cierpliwie oczekiwał na przeznaczone mu kąski. I tak nie wadząc nikomu stanowili szczęśliwą rodzinę.
Aż pewnego dnia staruszek nie zastał na drodze do domu swego ulubieńca. Zaniepokojony przyśpieszył kroku i ujrzał pieska jak z nosem w ziemi grzebie zaciekle pod stojącym w ogrodzie drzewem. Zaintrygowany staruszek chwycił za szpadel i zachęcany radosnym szczekaniem pogłębił otwór. Nagle szpadel o coś zgrzytnął... i bynajmniej nie był to kamień. Schylony rolnik sięgnął i wydobył złoty ryo. I następny... I następny... Nim słońce zaszło staruszkowie stali się bogatymi ludźmi.
Drzewo, spod którego wydobyto skarb stało tuż obok płotu, który oddzielał posesję staruszków od ogrodu bogacza imieniem Hato. Był to człowiek do cna zły i zepsuty. Obserwował uważnie zza rozsuniętego shoji całe zdarzenie i jego serce wypełniło się zazdrością.
Następnego dnia udał się do staruszków i pożyczył psa. Małżonkowie uczynili to niechętnie bo wiedzieli, że Hato nie lubi zwierząt i nieraz rzucał kamieniami w Shiro. Wieczorem udali się do sąsiada i zażądali zwrotu psa. Ich rozpacz nie miała granic gdy dowiedzieli się, że Shiro nie żyje. Okazało się, że bity i przymuszany do poszukiwań piesek zaczął w końcu grzebać pod jakimś drzewem. Podochocony bogacz chwycił za szpadel... I owszem, wygrzebał pokaźny dzbanek, ale po otwarciu uleciał z niego tylko kłąb śmierdzącego dymu. Rozwścieczony chwycił za łopatę, zabił psa i zakopał w niefortunnej dziurze. W nocy, gdy stary rolnik usnął, przyśnił mu się Shiro, który rozkazał ściąć konar z sosny rosnącej nad jego grobem i zrobić z niego naczynie do ryżu. Posłuszny starzec zrobił tak. Jego zdumienie nie miało granic, gdy wrzucany do naczynia ryż zamieniał się w złoty pył. Ale szczęście jak to szczęście, ma swój koniec... Zły sąsiad dowiedział się szybko o naczyniu i zażądał pożyczenia go. Staruszkowie musieli ulec, bo w końcu konar pochodził z działki Hato. Minęły trzy dni, a o zwrocie naczynia nikt nie wspominał. Oczywiście zapytany o pożyczkę bogacz ani myślał się tłumaczyć. Wskazał tylko kupkę popiołu, który pozostał po ostatnim darze Shiro. Łatwo sobie bowiem wyobrazić, w co zamieniał się ryż w dłoniach Hato. Starzec zebrał popiół do naczynia i wrócił do domu. Po rozmowie z małżonką postanowił zakopać popioły w urnie i postawić w tym miejscu nagrobek Shiro. Jednak gdy wyszli na powietrze wiatr porwał szczyptę popiołu i osadził go na gałęziach drzew. Mimo, że była już późna jesień wiśnie okryły się kwiatami. Staruszkowie zrozumieli, ze popioły mają właściwości magiczne i postanowili tym razem nic nikomu nie mówić. Problem polegał na tym, że na obrzeżach zimy okwiecony sad nie mógł pozostać niezauważony. Podawana z ust do ust wiadomość dotarła w końcu do uszu cesarskich. Władca wezwał starca przed swoje oblicze. Onieśmielonemu zaszczytem wieśniakowi wyjaśniono, że władca miał swoje ulubione drzewko wiśniowe. Wiosną cieszyły go budzące się do życia pąki, latem i jesienią widział dojrzewające owoce, a zimą piękno oszronionych gałęzi. Niestety od roku drzewko zaczęło obumierać i mimo zabiegów ogrodników nie rokowano mu nadziei. Magiczne popioły sprawiły, że w mgnieniu oka drzewa pokryły się, mimo mrozu, delikatnym jak motyle skrzydła kwieciem. Radość władcy nie miała granic. Staruszka obdarowano bogactwami i niczym wielmożę odesłano do domu cesarską lektyką. Gdy o wszystkim dowiedział się Hato, zebrał resztki popiołu pozostawione przez rolnika i wyruszył do stolicy ze skargą na starca, który jakoby ukradł mu magiczne popioły. Urzędnicy wysłuchali go cierpliwie i postanowili poddać próbie. Zaprowadzili bogacza do ogrodu i kazali pokazać moc posiadanych przez niego popiołów. Niektórzy nigdy się nie nauczą... Rezultatów testu łatwo się domyślić. Wiatr, który porwał popioły oślepił nimi urzędników, a drzewa wokół stały się obumarłe i cuchnące.
Gdy przedstawiciele dworu odzyskali w końcu wzrok i ujrzeli co się stało, kazali wtrącić Hato do lochu.

I tak staruszkowie pozyskali sławę i szacunek, a ponadto pozbyli się zawistnego sąsiada. Wiele lat żyli jeszcze szczęśliwie w dobrobycie. Gdy staruszek owdowiał zmienił swoje życie i ruszył wzdłuż kraju uzdrawiając martwe drzewa wiedząc, że jego mały Shiro żyje z nim wśród kwiatów wiecznie kwitnących sadów. Przeszedł do japońskiej tradycji pod imieniem Hanasaka - jiji, czyli Dziadek powodujący, że Kwitną Kwiaty. Tak kończy się jedna z najpopularniejszych chyba w Japonii legend o psiej wierności. Jest to oczywiście jeden z wariantów tego podania. Istnieją wersje gdzie naczynie do ryżu jest moździerzem lub łyżką (szufelką) do nakładania ryżu. Znam nawet taką interpretację, gdzie staruszek pogodził się w końcu ze złym Hato.

Tym artykułem chciałem w pewnym sensie zamknąć cykl o nadprzyrodzonych istotach Japonii. Były już demony, lisy, tanuki i koty... Przyszedł czas na najpopularniejsze chyba zwierzę darzone dodatkowo zarówno szacunkiem za wierną służbę, jak i miłością za bezinteresowną wierność. Mowa naturalnie o psie, czyli mówiąc po japońsku - inu. Słowo te możemy znaleźć jako człon nazwy, jaką obdarza się pewne rodziny japońskie zwane inugami - mochi. Pamiętacie z majowego numeru „Kawaii" jakimi magicznymi cechami charakteryzowały się lisy. Miały zdolność służenia ludziom i chronienia ich, pod groźbą opętania oponenta. Tamte rodziny nazywały się kitsune - mochi, czyli posiadacze lisów. Już zapewne zauważyliście analogię. Inugami - mochi to naturalnie rodziny posiadające magiczne psy. Inugami mimo niewielkiego wzrostu (podobno przypominają coś pomiędzy łasicą a szczurem) wiernie służą swoim właścicielom. Są zresztą widoczne tylko dla nich. W ich obronie są w stanie opętać potencjalnego napastnika nie gorzej od lisa. Pewną ciekawostką jest to, że zasadniczo inugami słucha tylko jednej osoby w rodzinie. I nie jest tą osobą pan domu... Zresztą wynika to zapewne z tego, że inugami można odziedziczyć jedynie w linii prostej jako spadek. Żadnego kupowania czy zawierania kontraktu. Tylko dziedziczenia i to z matki na córkę.

Teraz coś z historii... Czy wiecie, że w historii cesarstwa miał miejsce taki okres, w którym pies był traktowany lepiej niż niejeden człowiek? Pisał już zresztą o tym Witold Nowakowski w grudniowym numerze „Kawaii" (5/97). Przypomnę może jedynie, że shogun Tsunayoshi Tokugawa syn Ietsuny urodził się w roku 1646 pod znakiem Psa. Ulegając zabobonowi, który astrologicznie połączył go z tym zwierzakiem, wydał w 1687 roku ustawę, na mocy której bicie lub zabicie psa karane było śmiercią, a w najlepszym razie konfiskatą mienia i zesłaniem. Za rządów tego władcy, który szybko zasłużył sobie na nazwę „psiego shoguna" honorowano zwierzęta, każąc chłopom kłaniać się orszakom w których skład wchodziły psy. Ustawa bardzo szybko stała się niezwykle uciążliwa, bo zaczęto aresztować rodziny w których kamieniem w psa rzuciło np. małe dziecko. O rozmiarach psiej „epidemii" może świadczyć fakt, że po śmierci Tsunayoshiego i zniesieniu ustawy wypuszczono z aresztu niemal 13 tysięcy osób więzionych za naruszenie tego prawa.

Z naszego anime-mangowego podwórka warto wspomnieć o psie Yatsufusa, od którego rozpoczyna się historia ośmiu samurajów z sagi „Hakkenden". O samym serialu OAV wkrótce, a osobno jako miłośnik kultury japońskiej polecam Wam szczególnie ten film będący kompendium wiedzy o średniowiecznej Japonii. Powstał on zresztą na podstawie liczącej ponad sto tomów sagi o tytule „Nansou Satomi Hakkenden". Jej autorem jest żyjący w XIX w. Kyokutei Bakin. Współcześni japończycy uważają tę pozycję za coś w guście nieoficjalnej historii Japonii jako, że duża część występujących tam postaci jest autentyczna.


Pomnik Hachiko przy stacji Schibuya odbudowany w 1947.

Od historii przejdźmy do współczesności. Tradycyjne japońskie umiłowanie wierności uhonorowało psa czyniąc go bohaterem najnowszej legendy współczesnej mitologii. Mowa naturalnie o Hachiko. Niewiele jest chyba osób zainteresowanych Japonią, które nie znają jego historii. Był to, podobnie jak rozpoczynający ten artykuł Shiro, najzwyklejszy w świecie kundelek. Natura nie obdarzyła go ponoć urodą dając mu w zamian wielkie serce. Bez względu na pogodę, Hachiko oczekiwał na swojego pana na placyku przed stacją Shibuya. Po śmierci właściciela piesek niezmiennie o tej samej porze czekał na jego powrót. W końcu umarł z tęsknoty. Japończycy odlali jego pomnik z brązu i postawili go w miejscu, gdzie zwierzak siadywał. W ten sposób psina stała się jednym z charakterystycznych punktów miasta, bowiem w kierunku jego pomnika kierują pieszych setki strzałek. Jest to właściwość wbrew pozorom niebagatelna, gdyż japońskie ulice pozbawione są nazw i trafienie gdziekolwiek bez dokładnej mapy jest trudniejsze od przebycia labiryntu Dedala. Ponadto przesądni mieszkańcy Tokio (zwłaszcza ci młodsi) lubią się podobno umawiać przy posągu Hachiko, ponieważ kuta na gorąco legenda pieska mówi, ze w tym miejscu randka na pewno musi się udać.

I na koniec temat, który zapewne zainteresuje (wcześniej lub później) nasze Czytelniczki. Otóż w każdej tradycyjnej wyprawce ślubnej panny młodej musiał się znajdować piesek amulet. Często przybierał on formę pudła na kosmetyki zwanego inubako. Można w nim trzymać puder, kremy i wszystko czym mają zwyczaj poprawiać urodę nasze panie. Ten zwyczaj ma swój początek w wieku, w którym nie istniało jeszcze nasze własne państwo. Otóż w VIII wieku, uchodząca za niezwykle pobożną, cesarzowa założyła konwent przy nowo ufundowanym chramie Hokkeji. I ta właśnie władczyni, podobno jako pierwsza, rozpoczęła (na masową skalę) produkcję piesków amuletów. Szybko znalazły się rzesze chętnych do jego posiadania . Otóż trzeba Wam wiedzieć, że od wieków pies miał w Japonii jeszcze jedno symboliczne znaczenie. Szczeniaki były uważane za symbol dziecięcej siły i witalności. Ponadto łatwość z jaką przychodzą na świat była uważana za ideał łatwego i bezbolesnego porodu. Był to „zabobon" tak powszechny, że mające rodzić kobiety zaopatrywały się w talizmany z Hokkeji. I tak jest do dzisiaj. Co najśmieszniejsze wzór glinianego pieska od dwunastu niemal wieków nie uległ zmianie. Nie będę tu poruszał aspektów estetycznych talizmanu, bo mówiąc między nami figurka jest paskudna jak ból zęba. Nie musi zresztą być piękna... Ma działać, a to znaczy, że każda jego posiadaczka wyda bez żadnych komplikacji na świat zdrowe dziecko.

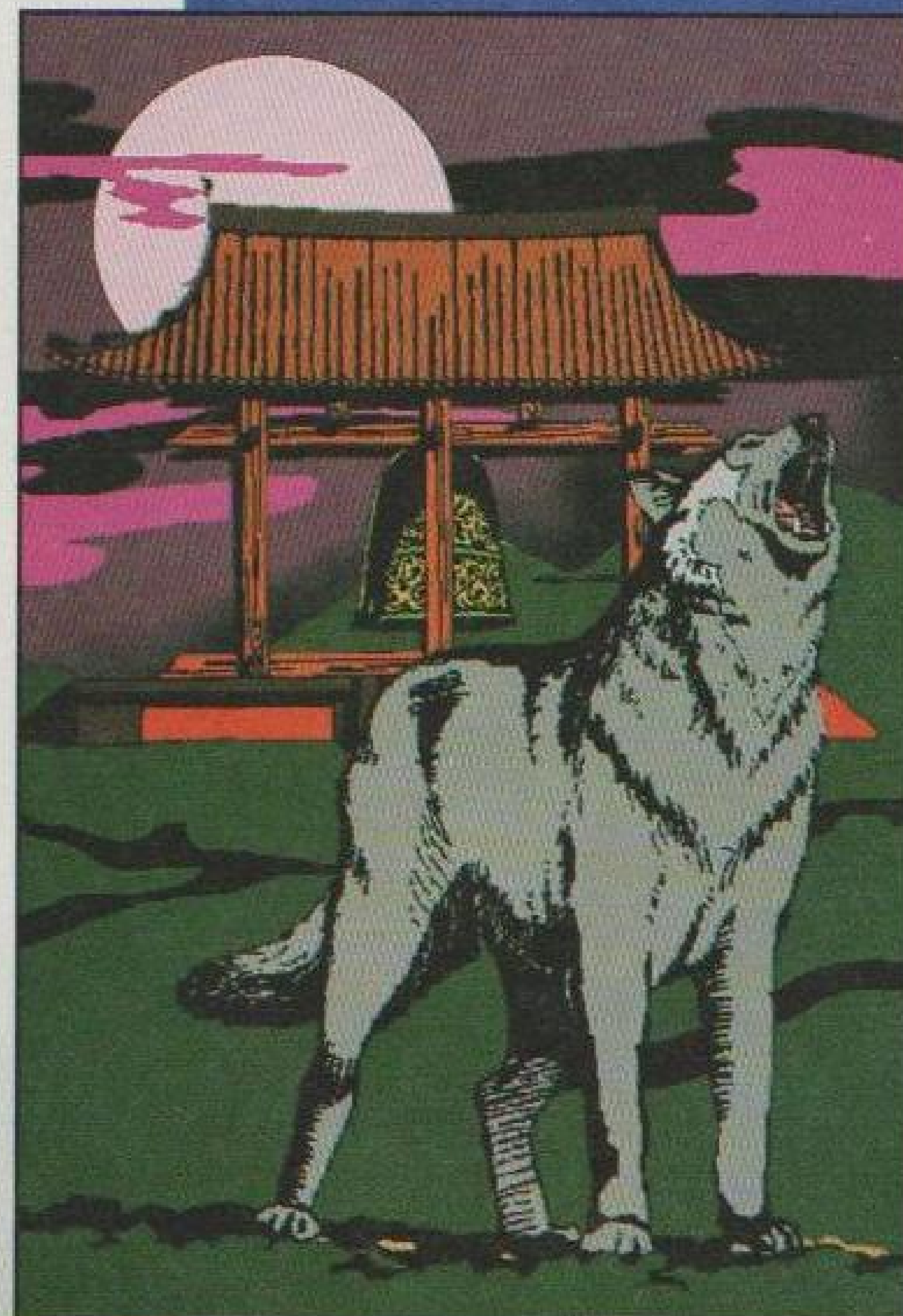
Zatem na koniec... Nim w nerwach walniecie swojego psa czymś ciężkim, przypomnijcie sobie o inugami - mochi i talizmanach. A jeśli nie jesteście przesądni, to popatrzcie w ich ślepia (jak ja w oczyska siedzącej obok mnie, mojej osobistej sznaucerki - notabene kazała się kłaniać Alfredowi Drugiemu) i darujcie im. Ostatecznie jako gatunek służą nam od tak dawna, że zasługują na miłość i szacunek.

tekst i rysunki: Darek Styrna

Bibliografia:
Jolanta Tubielewicz - „Mitologia Japonii" - Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe W-wa 1986
W. Kotański - „Zwyczaje, obrzędy i symbole religijne w Japonii" - (praca zbiorowa) W-wa 1974
„Baśnie Dalekiego Wschodu - Czarodziejski imbryczek" - W-wa 1982


W okresie średniowiecza wiele psów wsławiło się bohaterskimi czynami pełniąc zadania wywiadowców i kurierów. Do legend przeszedł np. Inushishi (pies-lew), należący do słynnego samuraja Hata Tokiyoshi.


Grupa psów ainu do których należał Hachiko.





Grób Hachiko umieszczony w narożniku grobu jego pana na cmentarzu Aoyama w Tokio.


Tanab - Święto Tanabata Matsuri zwane również Gwiezdnym Festiwalem.


Dzieci w tradycyjnych strojach czekają na rozpoczęcie ceremonii.


Bon Matsuti - święto zmarłych. Krewni palą znicze, by duchy mogły trafić do domów.


Święto Tanabata Matsuri - gigantyczne ozdoby świąteczne na ulicach miasta.

ŚWIĘTA JAPOŃSKIE CZERWIEC - LIPIEC

Wakacje tuż, tuż... I należą się nie tylko Wam Drodzy Czytelnicy. Zatem zmuszeni je steśmy nieco poprzestawiać niezmienny, jak by się wydawało, chronologiczny ciąg świąt japońskich.
W związku z wakacjami i koniecznością regeneracji nadwątlonych sił redakcji numer wakacyjny wyjdzie podwójny, a następnie znikamy bez śladu (jak na dobrych ninja przystało), by we wrześniu pojawić się z nowym zapasem energii i pomysłów.

I tak, w bieżącym odcinku przyjrzymy się świętom, jakie mają miejsce na terenie Japonii w czerwcu i lipcu. Jest to powodowane również faktem, że czerwiec z niezrozumiałych powodów nie należy niestety do miesięcy tryskających religijnymi imprezami. W przeciwieństwie na przykład do lipca.
Ponadto w pierwszym miesiącu wakacji wypadają trzy, z serii Ogólno Japońskich wielkich świąt. Myślę o Bon Matsuri, Gion Matsuri i Tanabata Matsuri. Moim skromnym zdaniem zasługują one sobie na osobne ich potraktowanie. Zatem w tym miesiącu zostaną omówione zdawkowo w towarzystwie innych obchodów lipcowo - czerwcowych, a w numerze wakacyjnym będą królowały jako tematy osobnego artykuły opatrzonego zdjęciami, które (mam nadzieję) dadzą pojęcie o ich atrakcyjności.

Zatem zaczynamy od czerwca.

Otwiera go już pierwszego dnia Festiwal Takagi-Noh w świątyni Heian w Kyoto. Jest to sławny na cały kraj przegląd różnych szkół teatru Noh (lub jak kto woli No). Spektakle odbywają się późnym wieczorem, przy świetle lamp i pochodni na scenie ustawionej na podwórcu świątyni. Pora dnia ma tu duże znaczenie, bowiem czerwiec jest to w Japonii miesiąc wyjątkowo gorący i duszny... A ponadto deszczowy. Mimo to należy do najważniejszych w życiu Japończyka. Jest to bowiem miesiąc zapoczątkowujący okres sadzenia ryżu, będącego od wieków podstawowym produktem żywnościowym na wyspach. Od przychylności bogów zależało, czy wzejdzie obficie i czy głód nie zajrzy w granice cesarstwa.
Wiele zatem obrzędów skupia się wokół uprawy ryżu i przemijania pór roku. Do najważniejszych należy ceremonia zwana Festiwalem Sadzenia Ryżu (14 czerwca) przy Świątyni Sumiyoshi w Osace. Dwanaście (wybranych spośród setek kandydatek), piękności w ceremonialnych strojach sadzi ryżowe sadzonki na świątynnym półku przy akompaniamencie muzyki i ludowych pieśni. Ceremonię kończy charakterystyczny dla tych obchodów tzw. Taniec Sumiyoshi.

Innym świętem zajmującym szczególne miejsce w tradycji (zwłaszcza mieszkańców Tokyo) jest Sanno Matsuri (15 czerwca) należący do tzw. „Trzech Wielkich Festiwali Tokijskich" obok Festiwali: Sanja i Kanda (obydwa w maju). Są to ustanowione w okresie shogunatu Tokugawa - okres Edo (1603-1867) - święta chramu Hie. Największą atrakcją festiwalu jest procesja z przenośną świątynką niesioną na ramionach wiernych przez ulice stolicy.

Ostatnim z czerwcowych obchodów na jakich warto zawiesić oko jest „Chagu - Chagu Umakko", czyli Koński Festiwal w Marioka (prefektura Iwate). Tego dnia kolorowo ozdabiane konie są prowadzone przez swoich dumnych właścicieli do świątyni Sozen, gdzie odbywają się modły mające im zapewnić (koniom naturalnie) długowieczność.

Czas na lipiec:

Od wieków rok Japoński był podzielony na dwie części. Od stycznia do czerwca i od lipca do grudnia. Lipiec jest zatem nieformalnym początkiem umownego nowego okresu... I wspaniałą okazją do obdarowywania się prezentami nazywanymi „chugen". Są to na ogół artykuły żywnościowe i na tym tle powstał już cały przemysł produkujący odpowiednio zapakowane prezenty z dostawą do domu włącznie. A teraz chronologicznie:

1 - 15 - Hakata Yamagasa w Fukuoka (Świątynia Kushida) - zwieńczeniem tego festiwalu jest tzw. Procesja Gigantów Yamagasa, przedstawiających zamki, świątynie i lalki. Są one ciągnięte lub niesione na barkach młodzieży przebranej w tradycyjne stroje.

07 - Tanabata Matsuri zwany Gwiezdnym Festiwalem - omówienie w numerze wakacyjnym...

13 - 15 - Bon Festiwal (obchodzony również w sierpniu). Święto poświęcone zmarłym - omówienie w numerze wakacyjnym

14 - Nachi Himatsuri - zwany Festiwalem Ognia Świątyni Nachi - biało ubrani mnisi niosą 12 gigantycznych zapalonych pochodni (żagwi) w uroczystej procesji.

16 - 17 - Gion Matsuri - Świątyni Yasaka w Kyoto - omówienie w numerze wakacyjnym...

23 - 24 - letni Festiwal Świątyni Warei w Uwajima - punktem kulminacyjnym świątynnych uroczystości jest puszczanie mikoshi (mini świątynki noszone w procesjach) na wodę. Płynące mikoshi obserwują stojący z pochodniami ludzie. Inną atrakcją święta są walki byków (bezkrwawe, bo zwierzęta przepychają się jedynie łbami) i pokazy ogni sztucznych.

23 - 25 - Soma Nomaoji - lub Festiwal Pościgu za Dzikimi Końmi w Hibarigahara (Prefektura Fukushima) - tysiące jeźdźców w historycznych zbrojach ścigają się do trzech flag zatkniętych na równinie. Obchody obejmują również pogoń za dzikimi końmi, i ujeżdżanie ich w specjalnych zagrodach.

24 - 25 - Tenjin Matsuri - w Świątyni Temmangu - flotylla poświęconych łodzi wiezie świątynne palankiny w dół rzeki Dojima eskortowana przez inne łodzie.

Kangensaji - muzyczny festiwal świątyni Itsukushima - obchodzony jest w różnych terminach, ale na ogół w lipcu. Data ustalana jest według kalendarza księżycowego i stąd rozbieżności. Oświetlone łodzie wciągane są przez czerwoną bramę Torii stojącą w morzu. Na łodziach odbywają się tradycyjne pokazy tańca gagaku.

Ostatnia sobota lipca - to największe pokazy ogni sztucznych na rzece Sumida w Tokio .

Za miesiąc Gion, Bon i Tanabata Matsuri. Zatem do lipca...

Darek Styrna

Bibliografia:
JTB Books Tokyo 1978 - „Japan"
Wojciech Nowak - „Japonia na co dzień" - „Stapis" Katowice 1997

Witajcie!

Nadszedł czas, aby przeprowadzić wielki mangowy spis powszechny, innymi słowy, chcemy wiedzieć, czego pragną nasi Czytelnicy. Właśnie minął rok doświadczeń, prób i błędów, a zatem nasze pytanie brzmi: Towarzysze! Pomożecie!? - prawidłowa odpowiedź natomiast brzmi: Pomożemy! - oczywiście nie bezinteresownie, gdyż pomagając nam, pomagacie tak naprawdę sobie. Pamiętajcie - nieobecni racji nie mają! - jeśli chcecie, aby Wasze pomysły i uwagi zostały wprowadzone w życie, przyślijcie wypełnioną ankietę! Wszystkie Wasze spostrzeżenia są dla nas bezcenne, na ich podstawie będziemy się starać tak przekształcić nasze wspólne pismo, abyście czerpali z niego jak najwięcej radości. Poniższej ankiety nie musicie wycinać z czasopisma, możecie ją kserować, przepisywać, odpowiedzi mogą być nadsyłane listownie, na kartkach pocztowych, pocztą elektroniczną i na dyskietkach (format PC) - wybór należy do Was. Ważne, aby Wasze ankiety dotarły na miejsce na czas i były wypełnione CZYTELNIE. Wyniki ankiety opublikowane zostaną w formie anonimowych danych statystycznych w numerze wrześniowym Kawaii, a Wasze nazwiska i dane pozostaną tylko i wyłącznie do wiadomości redakcji. Ankiety można nadsyłać do końca lipca 1998, a więc macie dwa miesiące na zastanowienie się, czego tak naprawdę chcecie. Pamiętajcie (koniecznie) o dopisku na kopercie - ANKIETA! Do dzieła!

Ankieta

1.Płeć:
mężczyzna ☐ kobieta ☐

2.Wiek:
do 10 lat ☐ 10-15 lat ☐ 16-20 lat ☐ 21-25 lat ☐
powyżej 25 lat ☐

3.Miejsce zamieszkania:

Miasto:
do 20 tys. mieszkańców ☐ do 50 tys. mieszkańców ☐
do 100 tys. mieszkańców ☐ do 250 tys. mieszkańców ☐
do 500 tys. mieszkańców ☐ powyżej 500 tys. mieszkańców ☐
Wieś ☐

4.Wykształcenie:
podstawowe ☐ zawodowe ☐
średnie (także uczniowie LO, techników i szkół policealnych) ☐
wyższe (także studenci) ☐

5.W jaki sposób wchodzisz w posiadanie Kawaii?
kupujesz w kiosku ☐ prenumerujesz ☐
dostajesz od znajomych, kolegów ☐
w inny sposób (jaki?)..

6.Czy w Twojej miejscowości Kawaii dostępne jest:
zawsze i bez kłopotu ☐ czasem łatwiej, czasem trudniej ☐
trafia do Twoich rąk z ogromnym trudem ☐

7.Kupujesz Kawaii:
systematycznie ☐ od czasu do czasu ☐
rzadko ☐ bardzo rzadko ☐
nie kupuję, czytam u kolegów, w czytelni itd... ☐

8.Skala ocen zawartości Kawaii:
0-nie czytam 1-do niczego 2-kiepsko 3-ujdzie w tłoku
4-dobre 5-bardzo dobre 6-genialne

Oceń stałe rubryki Kawaii w skali 0-6
- Mangowy Zawrót Głowy.............. ☐
- Anime-Recenzje.............. ☐
- Manga-Recenzje.............. ☐
- Sailor Moon.............. ☐
- Komiks.............. ☐
- Plakaty.............. ☐
- Historia, Kultura i Sztuka Japonii.............. ☐
- Listy Kawaii.............. ☐
- Galeria Czytelników.............. ☐
- Lista Przebojów.............. ☐
- Pomocna Dłoń.............. ☐
- Poznajmy się.............. ☐

Oceń sporadycznie pojawiające się rubryki Kawaii w skali 0-6:
- On i Ona.............. ☐
- Sprawozdania z Konwentów i wywiady.............. ☐
- Manga na Świecie.............. ☐
- Witaj Japonio!.............. ☐
- Słownik (także lekcje japońskiego).............. ☐
- Dokument-Recenzje.............. ☐
- Charakterystyki postaci ze znanych mang i anime.............. ☐
- Muzyka-Recenzje.............. ☐
- Programy-Recenzje.............. ☐
- Sylwetki twórców mangi i anime.............. ☐
- Sztuki Walki.............. ☐
- Działy poświęcone wybitnym dziełom .... ☐
(Akira, GITS,Macross, Neon Genesis Evangelion... itd..)

Które z powyższych rubryk powinny zostać poszerzone?..
....

Czy jest jakiś dział, który powinien ulec likwidacji i dlaczego?..
....

Ulubieni autorzy artykułów:..

Twoja opinia o Kawaii:..
....

Ocena formy graficznej Kawaii 0-6:........ ☐

Ocena tekstów w Kawaii 0-6:.............. ☐

Co Ci się w nich podoba, a co nie?..

Twoja ogólna ocena Kawaii 0-6:.............. ☐

9.Podaj tytuł anime, która Twoim zdaniem powinno być omówione na łamach Kawaii:..

10. Podaj tytuł mangi, która Twoim zdaniem powinna być omówiona na łamach Kawaii:..

11.Czy jesteś za powstaniem rubryki:
(poniższe rubryki będą ukazywały się sporadycznie):

Komiks na świecie
(czyli nie tylko manga, komiks polski, europejski, amerykański itp.):
tak ☐ nie ☐

Japońscy Mistrzowie Kina (recenzje filmów, sylwetki twórców itp.):
tak ☐ nie ☐

Literatura-Recenzje (publikacje w jakikolwiek sposób związane z Japonią):
tak ☐ nie ☐

Szkoła rysowania:
tak ☐ nie ☐

Twoje propozycje:..
....

12.Fanem mangi i anime jesteś:
dopiero się zetknąłeś z tym tematem ☐

ok. 1 roku ☐ 1-2 lata ☐ 2-3 lata ☐

3-4 lata ☐ 4-5 lat ☐ powyżej 5 lat ☐

13. Czy uważasz się za otaku?..

14.Dlaczego lubisz mangę i anime?..
....

15.Jesteś w posiadaniu ORYGINALNYCH (tzn. nie pirackich) egzemplarzy mangi i anime:
nie ☐ tak - jedna, dwie sztuki ☐
tak - kilka ☐ tak - trochę więcej niż kilka, do kilkunastu ☐
tak - sporo ☐ tak - mam bardzo dużą kolekcję ☐
ludzie, mam tego tyle, że nie wiem, co z tym robić! ☐

16.Czytelnikiem Kawaii jestem od:
początku ☐ mniej niż rok ☐
ok. pół roku ☐ od kilku miesięcy ☐
kupiłam (-em) Kawaii po raz pierwszy ☐

17.Czy zamierzasz nadal kupować Kawaii?
nie ☐ tak ☐
tak do diabła! Co za głupie pytanie! ☐

18. Który numer Kawaii podobał Ci się najbardziej i dlaczego?..
....
....
....

19.Uwagi dodatkowe (wpisz tutaj, co tylko zechcesz):..
....
....
....
....
....

Dane (nieobowiązkowe):..
Imię:..
Nazwisko:..
Dokładny adres:..

LISTY KAWAII

Ech! Moi Drodzy! Mam niekłamaną przyjemność pro wadzić pierwszą jubileuszową rubrykę Listów Ka waii. Witajcie! Jak zwykle bez większego lawirowania przechodzimy do tego, co lubicie najbardziej - Waszych listów! Mamy nadzieję, że i tym razem ich lektura dostarczy Wam tyle samo przyjemności co zwykle. Do dzieła!

(...) Czy format Video-CD jest na cały ekran? (bez pikselizacji...). Czy oprogramowanie do tych formatów znajduje się na CD? (...)

Paweł „YO-YO", Zamość

Tak, takie oprogramowanie znajduje się na krążku. Przynajmniej ja nie spotkałem się z przypadkiem, aby było inaczej. Z drugiej jednak strony, oprogramowanie to, czyli odtwarzarki do plików w formacie Video-CD, są różnej jakości... Spotkałem się z takimi, które nie chciały działać np. pod Windows NT. Obraz w formacie Video-CD (.mpeg,, .mpg, .dat) można odtwarzać maksymalniew rozdzielczości 800x600 i jest to dobra jakość obrazu i dźwięku. Jeśli ustawisz parametry monitora właśnie na taką rozdzielczość, będziesz miał obraz na cały ekran... Ogólnie, jakość na pewno o klasę lepsza, niż kopiaw standardzie VHS.

(...) Zafascynowało mnie w tych bajkach (?) coś jeszcze - ŚWIATŁO. Czy raczej sposób jego przedstawiania. Czy to sztuczne, czy naturalne - za każdym razem, gdy widzę je, jego przedstawienie, kolorystykę, tę „migotliwość" - to ogarnia mnie z jednej strony przygnębienie, z drugiej - wściekłość, zazdrość może - bo nie wiem, jak można je ukazać, odtworzyć za pomocą barw. Nie mam bladego pojęcia... Szoku doznałam oglądając GITSa. Mam na myśli tę scenę, kiedy to Motoko Kusanagi pływa w morzu - zanurza się na pewną głębokość, odwraca twarzą do tafli wody i powolutku wypływa na powierzchnię. I to właśnie to, co ona widzi, zwaliło mnie z nóg. A widzi ona coraz jaśniejsze, przefiltrowane przez wodę światło słońca - im bliżej powierzchni, tym tego światła więcej. Aż wreszcie jest samo światło, jest błękit nieba rozjaśniony światłem, są leniwie sunące obłoki, które ze swej natury białe - „obrębione" są teraz różową poświatą. Patrząc na tę feerię barw, na ten spektakl różnych odcieni, na tę migotliwość - pani major widzi załamywanie się kształtów i kolorów w kropelkach wody osiadłych na szkle maski... (Coraz bardziej żałuję, że film ten widziałam tylko (!) dwa razy... i to nie u siebie...). Światło w anime zauważyłam w filmie pt. Robin Hood (na którego temat uparcie nic nie piszecie) (spokojnie - przygotowujemy prawdziwą niespodziankę, cierpliwości! - dop. red.). Przepięknie pokazane są tutaj krajobrazy z migoczącą światłem wodą - czy to wodospady, rzeki, czy poranne rosy, czy nawet łzy, w które wplątało się światło... Na dobrą sprawę, to i w Sailor Moon jest sporo takich fragmentów (im dalsza seria, tym ich więcej - czyżby animatorzy dorastali wraz z bohaterami...?) (Hmm, to raczej budżet rósł wraz z kolejnymi seriami, w końcu poprzednie serie odniosły sukces! - dop. red.). Wszelkiego rodzaju rozbłyski światła - nadnaturalnego, czy po prostu słońca, też momenty liryczne - specjalnie „oświetlone", łzy chwytające refleksy świetlne - maleńkie diamenciki toczące się po krągłości policzka... Tysiące takich scen wprawiających serce w szybsze bicie. I MUZYKA. Kolejny szok przy GITSie. Drugim razem oglądałam go w domu chłopaka, który jeszcze nie połknął bakcyla - denerwowała go. A za mną ciągnęła się przez długi czas (i nadal to robi) - i wciąż powracał klimat tego filmu... (Doprawdy dziwię się tym, którzy pakują wszystko, co animowane, do jednego wora z nalepką - BAJKA...) (...)

Uriko-san, Puławy

Gdy czytałam lekturę obowiązkową VIII-mych klas, „Syzyfowe prace" Żeromskiego, wpadł mi w oko niżej podany tekst (fragment opisu mieszkania Majewskiego): „Na wszystkich ścianach wisiały tak zwane chińskie parawaniki z rozpostartymi w nich na kształt wachlarzy fotografiami pięknych dziewic o niespotykanie wielkich oczach i biustach do najniższego stopnia odsłoniętych..." Czy to, o czym pisał Żeromski, to mangowe rysunki?

Joaśka

I kto by pomyślał - nasi! Hej!... A tak na poważnie... Nie, to jeszcze nie manga, ale źródła te same... Kiedyś o tym napiszemy.

(...)Anime to rodzaj męski, żeński, czy nijaki, bo wiecie, niektórzy piszą do Was: „Moją ulubioną anime jest...", a inni - „Moje ulubione anime to...". Jak jest poprawnie. (...)

Krecha, Warszawa

Mówi się TA animacja, a zatem TA anime - poprawną formą jest więc: „Moją ulubioną anime jest..." ...Chociaż, jeśli się pomylisz, to nikt nie powinien mieć Ci tego za złe, w końcu manga to bardzo świeża u nas rzecz i nowe określenia muszą mieć czas, aby się u nas przyjąć - być może taka forma w Polsce zostanie zastąpiona inną, kto wie...

Zostawcie kioskarzy w spokoju! To naprawdę nie ich wina. Są po prostu niedoinformowani. Uśmieszek na ich ustach można też inaczej wytłumaczyć. Spójrzcie na chwilę na siebie: jesteście „normalni", należycie do różnych subkultur, różnie się ubieracie, a w dodatku to „dziwne" (dla nich) hobby. Sam mam długie włosy, ubieram się na czarno (piękny kolor), gram na gitarze w zespole punkowym i pasjonuję się psychologią (dziwne, nie?). Kiedyś, gdy w moim ulubionym kiosku pytałem o Kawaii, piąty dzień z rzędu „on" nie wytrzymał. Wywiązała się między nami luźna konwersacja. Z jego punktu widzenia, rzeczywiście wydaje się to dziwne. Kawaii kupują duzi i mali, młodzi i starzy, tacy co wyglądają „normalnie" i tacy z kolczykami w nosie. „Oni" po prostu nie mogą tego zrozumieć. Choć różnie wyglądamy, różnie się zachowujemy i czym innym się interesujemy, coś nas łączy (zgadnijcie co!?) i w tym tkwi nasza siła. W klasie mam opinię dziwaka, jestem tak popularnie zwanym kujonem i do tego oglądam jakieś „bajeczki", wszyscy wiedzą, że jestem fanem czarodziejek w drugiej klasie szkoły średniej!?! Nie mieści im się to w ich „niskich" sufitach. Ale ja się im nie daję. Jedni palą, inni piją, a ja szaleję za dużymi, głębokimi, pełnymi wyrazu i piękna oczami. Dawno doszedłem do wniosku, że nie należy się swoich zainteresowań wstydzić (gdyby ktoś chciał podyskutować na czysto psychologiczno-filozoficzno-teologiczne tematy, to niech napisze). Nigdy nie wstydziłem się kupować w kiosku mojego (naszego!) magazynu, nawet czarodziejki oglądam przy rodzicach. Dlatego też nie życzę wam tolerancji otoczenia lecz siły ducha. Na koniec dobra (mam nadzieję) rada, gdy podupadłeś w oczach rodziny - utwierdzaj ich w przekonaniu, że jednak jesteś inny, wtedy na pewno dadzą ci spokój. (...)

Dariusz Dzierba ul. Stokrotki 1/30, 20-539 Lublin (081) 526-32-19

(...) Teraz może trochę z innej beczki. Chodzi mi o przeciwników cyberpunku, np. „Akiry". Nie powinni nic mówić, dopóki anime nie zobaczą. Ja sama byłam kiedyś przeciwniczką cyberpunku - do czasu. Pewnego dnia moje koleżanki kazały mi znaleźć 4 godziny wolnego czasu, ponieważ zdobyły do obejrzenia „Ghost in the Shell", „Akirę" i „801 Airbats". Byłam naprawdę szczęśliwa, chociaż myślałam: „Akira"? - eeee.... Trudno, co mi szkodzi. No i obejrzałam... To było coś wspaniałego. Im bardziej się zastanawiałam, tym bardziej lubiłam tą anime. Miało tak zaskakującą, bogatą treść. Zaraz po obejrzeniu złapałam „stare" numery Kawaii i przeczytałam wszystkie artykuły na temat „Akiry", które zawsze opuszczałam (głupia byłam, prawda?).

Akane, Katowice

Ależ nie, nie byłaś! Nie dziwi nas fakt, że większość mangamaniaków w Polsce nie docenia tak epokowych produkcji jak „Akira", gdyż wychowani są na „innej szkole" anime. Przecież tak popularna u nas „Czarodziejka..." diametralnie różni się od np. „Akiry", nic więc dziwnego, że gdy zasiada do niej ktoś, kto zna przede wszystkim „Czarodziejkę..." i słyszał, że „Akira", to wspaniała produkcja - spodziewa się więc czegoś w stylu „Czarodziejki..." (tylko większego), a otrzymuje coś skrajnie innego. „Akira" to anime, która smakuje tym bardziej, im więcej razy się ją obejrzy. I tak jest z wieloma tytułami...

1.Jakiej szczoteczki do zębów używa Mr.Gato?
2.Co woli Mr Jedi: Pepsi czy Red Bulla?
3.Jakiej wody po goleniu używa Gaijin?
4.Czy w redakcji „Kawaii" są myte okna?
5.Jaki styl ubierania preferuje Bandmanka?

Seung Mina from Łask City

1.Tabletek czyszczących do protez.
2.Bebzi, chocias rospusca sęby.
3.Tej samej co Bandmanka.
4.Jakie okna?
5.Jest naturystką.

(...) Proszę tych otaku, którzy nie lubią Sailor Moon, o trochę tolerancji. Rozumiem, że nadmiar listów od fanów czarodziejek, może ich razić, ale niech pomyślą, jakie to uczucie dla wielbicieli sailorek przeczytać list od np. takiego Bełkota? Poza tym jakoś nikt nie czepia się innych fanów jakiejś serii, np. Oh My Goddess! Poza tym, jeśli otaku nie potrafią się zjednoczyć, to trudno się dziwić, że nie jesteśmy szanowani przez innych ludzi. Czy dążymy do tego, by życie otaku wyglądało następująco: prawdziwi otaku dyskryminują tych lewych, a cała „mangowa subkultura" jest z kolei dyskryminowana przez resztę ludzi. - To niesprawiedliwe! My „lewi otaku", fani „Sailor Moon", będziemy w takim razie dyskryminowani dwa razy!? (...)

Aiuola Uyuala, Szczecin

(...) Wczoraj odkryłam, w jakich latach XX wieku toczy się akcja Sailor Moon. Otóż toczy się ona w latach 1996-98. Dowiedziałam się tego oglądając na wideo 180 odcinek „Czarodziejki z Księżyca" (Sailor Stars). Zauważyłam to (niestety dopiero teraz), gdy został pokazany z bliska bilet na koncert „Trzech Gwiazd". Odbył się on 6 sierpnia 1998 roku. (Wspólny koncert „Trzech Gwiazd" i Michiru). Wtedy Bunny miała 16 lat, a na początku serialu miała 14 lat. A więc akcja toczy się w latach 1996-98. W Fantazjanie napisano, że akcja toczy się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Oczywiście w bliżej nieokreślonej dla japończyków, gdyż w Japonii pierwsze odcinki serialu były wyświetlane w 1993 roku. Szczerze mówiąc, to dla nas akcja serialu kończy się też w przyszłości, tyle, że bardzo bliskiej, ponieważ u nas serial skończył się w roku 1997, a jego akcja kończy się w roku 1998. (...) Z tego wszystkiego można wywnioskować, że Sailor Mercury, Mars, Jupiter i Venus urodziły się w roku 1982, Michiru i Haruka w 1981, a Hotaru, jak wiadomo, w roku 1988, natomiast Mamoru w 1977. Jedynie wiek Chibi Usy, Setsuny i Chibi Chibi zostaje dla mnie nieznany, ponieważ w serialu nie był on bliżej określony.

Małgorzata Bodziak, Biała Podlaska

(...) Chwytam się wszystkiego, co związane jest z Orientem i w ten sposób dotarłam do mang. Niestety (a może na szczęście) od razu się w niej zakochałam. (...) Już mi nie przeszkadza, że wszyscy się ze mnie śmieją (nigdy nie ukrywałam, że oglądam czarodziejki), tylko wkurza mnie to, że o mały włos, a starsi zabroniliby mi kupować Kawaii! I to z waszej winy! Sama nie mam nic przeciwko waszemu prima aprilisowemu kawałowi (100% SEX!), ale moi starsi owszem. Musiałam im udowadniać, że to nic zdrożnego. Ledwo co z tej walki wyszłam cała i z ... Kawaii! Wprawdzie nie przekonałam ich do mang (pomimo, że gadałam pewnie z godzinę), ale teraz nie mają żadnych pretensji i nawet dobrowolnie dają mi pieniądze. Stwierdzili, że lepiej iż mam bzika na punkcie głupot, niż gdybym w ogóle się niczym nie interesowała. No, lepsze to niż nic, nie? (NO - dop. red.). Acha, mam jedno pytanie. Czy jeżeli nie podobają mi się wszystkie gatunki mangi, to nie jestem otaku? Bo Akiry nie strawię (przynajmniej na razie) (...)

Mi, Mielec

Che, che, no cóż, za żart przepraszamy wszystkich, którym sprawiło to jakikolwiek problem. Manga i anime tak często kojarzona jest z seksem i przemocą, że nie mogliśmy sobie odpuścić takiego żartu, a co znamienne - wielu dało się nabrać! A co do rodziców - w sumie dobrze się stało, lepiej wytłumaczyć im zawczasu co i jak, aniżeli mieliby się potem dowiedzieć przypadkiem z jakiegoś artykułu w prasie, napisanego przez „znawcę", że manga to seks, przemoc i sekciarstwo, a fani to banda zboczeńców i morderców. Myślicie, że żartuję? - naprawdę takie opinie krążą po polskiej prasie! Tania sensacja to świetnie sprzedający się produkt - zawsze tak było. Co się natomiast tyczy sprawy bycia otaku - bycie otaku nie polega na bezgranicznym umiłowaniu wszystkiego co mangowe. Szczerze mówiąc jest to niemożliwe, gdyż manga i anime dzieli się na tyle gatunków i podgatunków - tak skrajnie różnych, że nie sposób lubić wszystkiego. Sprawa przedstawia się tak, jak w przypadku klasycznego filmu - można lubić jakiś gatunek - np. komedie, można lubić twórczość konkretnego reżysera, ale lubić bez wyjątku wszystkie filmy!? Niemożliwe! Rozrzut gatunkowy i jakościowy jest tak olbrzymi, że nie sposób tego wszystkiego obejrzeć, a co dopiero polubić. Tak naprawdę niewielu fanów mangi i anime to otaku - otaku to elita i niekoniecznie w tym pozytywnym słowa znaczeniu. Do tego tematu jeszcze powrócimy przy okazji omawiania kultowej pozycji studia GAINAX, ale to w swoim czasie. Cierpliwości.

(...) Większość z Was widziała chyba film „Skazani na Shawshank" z Timem Robbinsem w roli głównej. Głównie chodzi o to, co zdziałał Andy (główny bohater) swoim cotygodniowym wysyłaniem listu do Senatu z prośbą o dotacje na więzienną bibliotekę. Film to nie rzeczywistość, ale warto spróbować. Jemu, tzn, Andemu, zajęło to 6 lat, ale gdy dostał o co prosił, nie przestał, tylko zaczął wysyłać swój list dwa razy w tygodniu. Co przez to zyskał? Nie muszę wyjaśniać. Ci co widzieli film wiedzą, a Ci z Was, którzy nie widzieli, niech natychmiast wypożyczą i obejrzą, nie będą zawiedzeni. Zaznaczam, że Andy był sam w dążeniu do celu, jaki przed sobą postawił, a nas fanów jest w Polsce kilkanaście tysięcy, albo i więcej, więc wyobraźcie sobie, co zrobiłby taki szef kanału telewizyjnego, gdyby przez jeden rok dostawał co tydzień kilkanaście tysięcy „głosów otaku". Albo by zwariował, albo spełnił nasze żądania. To odnosi się także do dystrybutorów filmów na rynek video i do kin. Wiecie więc co robić: ksero, pocztówka, znaczek - i tak co tydzień. Wiem, że nie wszystkich stać na takie rzeczy (tak, tak, co tydzień 10 pocztówek, to jednak niemałe pieniądze), ale każdy może to zrobić w miarę swoich możliwości. Ja wysłałem już chyba łącznie 50. „głosów otaku" i nie mam zamiaru przestać, a ilość adresów podanych w Kawaii jest wystarczająca.

P.P., Tczew

Nam pozostaje przyłączyć się do apelu i pozdrowić autora listu - oby tak dalej! Takich ludzi nam trzeba! Z Waszych korespondencji wiemy, że wielu z Was daje z siebie wszystko - jesteśmy pełni podziwu. Hej, fankluby! Nie śpijcie! Macie okazję wykazać się i coś zdziałać! Do dzieła! Nie ma co czekać, aż ktoś odwali czarną robotę za nas i podsunie nam miseczkę pełną smakołyków - trzeba ją sobie samemu wywalczyć!

Czytelnikiem Kawaii jestem od maja, lub czerwca ubiegłego roku, kiedy to trafiłem w kiosku pierwszy numer Waszego pisma. Czytając każdy z numerów największy ubaw mam przy stronie Listów. Ludzie, (czytaj-małolaty) czyście na głowy poupadali z tą Waszą „dorosłością"? Wraz z żoną zrywamy boki ze śmiechu, czytając jak wielkie problemy egzystencjalne mają 14-17 latki, gdy w kiosku „muszą" poprosić kioskarkę (a już nie daj Boże, kioskarza) o numer Kawaii. Jeśli nie

właśnie Wy, to kto niby miałby je kupować? Noworodki, czy może ludzie, którzy z racji wieku nie muszą już kupować nawet biletów PKP? Osobiście nie mam takich „problemów", choć jestem już 28. letnim facetem, obciążonym dwiema córkami (5 lat i 1 rok) oraz żoną, która także nie należy do laików nie potrafiących odróżnić mangi od anime. Wszystkim wstydliwym radzę po prostu zaprenumerować Kawaii na poczcie, przekazy przecież znajdują się w każdym numerze, a zaoszczędzi Wam to „wstydu" i biegania z wywieszonym jęzorem od kiosku do kiosku z pytaniem: „Pse Pani, psysło juz nowe Kawaii?" Nie róbcie takich hec, jakie robią (nadal, niestety) niektórzy faceci, kiedy przyjdzie im kupić prezerwatywę! Sam nie uważam się za Otaku, ani nawet za otaku; po prostu podoba mi się kreska japońskich mangaków (szczególnie kreska Urushibary), więc niby dlaczego miałbym nie kupować pism zajmujących się właśnie tą tematyką? Sailor Moon nie należy do moich ulubionych seriali, nie mam zamiaru jednak pastwić się psychicznie nad fanatykami tej anime. Zresztą, córka by się obraziła na mnie. Poza Usagi Tsukino nie widzi innych sailorek. Galeria Czytelników - to dobra sprawa, choć czasem można mieć zastrzeżenia do niektórych rysunków. Nie wolno jednak zapominać o tym, że nie każdy rodzi się Sonodą, każdy zaś wkłada jakiś wysiłek w stworzenie takiego czy innego rysunku. Nie czepiajcie się więc tego, że niektóre prace nie powinny się nigdy znaleźć na łamach wysokonakładowego miesięcznika. Co zaś tyczy się umieszczania erotycznych (nie pornograficznych) grafik, to jestem ZA, z jednym wszak zastrzeżeniem: czasopismo-nie, CD-tak. Nie jestem pruderyjnym dewotem, po prostu z powodu różnicy cen, CD nie jest tak łatwo dostępny dla małolatów, które mogłyby się „zgorszyć" widokiem tylka np. Sailor Pluto.

Adam „Pająk" Patejuk, Odolanów

Mam lat... ehem... dwa razy tyle, co przeciętny czytelnik Waszego pisma. Nie lubię czarodziejek, tylko Zoisite, królową Beryl i wszystko, co rude i wredne. Z japońską animacją zetknęłam się (ho, ho, jak dawno!) we Francji, gdzie ostoją dla maniaków anime była TF1, czyli pierwszy kanał telewizji. Wtedy oczywiście nie miałam pojęcia, że to się nazywa anime (ani be, ani kukuryku), ale z wypiekami na twarzy oglądałam co popadło, bezczelnie wykorzystując w tym celu moją „profesję" baby-sitter. Z miejsca uwiodła mnie ta „kreska". Moją wielką miłością była seria Dragon Ball. Nie żadne tam: randka-buźka-ocalenie świata w przerwach, tylko normalne naparzanie się rozmaitych, głównie zielono-niebieskich na gębie facetów. Ach, te sceny, gdy po celnym ciosie z ohydnego wroga zostawały tylko nogi, stojące luzem w zdewastowanym pejzażu! Zanim się ktoś za bardzo przejmie, śpieszę dodać, że po chwili z porzuconych kończyn odrastał cały wróg, jeszcze bardziej ohydny i wkurzony. I zabawa trwała, to znaczy moje ulubione mordobicie. (...) A teraz kilka słów do starych, zgrzybiałych fanów anime, zwłaszcza tych, co na łamach Kawaii usprawiedliwiają się, że żyją. Ludzie po dwudziestce (albo i więcej), nie przejmujcie się! Te szczęśliwe szczeniaki też się niedługo sypną. Minie parę Bożych Narodzeń i nagle zdadzą sobie sprawę, że są tacy sami jak my dziś. I co będą oglądać? Kino niepokoju moralnego? Jak ktoś zapadł na animefila tremens, to będzie oglądał po wsze czasy, choćby miał sklerozę i jedno oko szklane. Poza tym, wiek dojrzały (che, che) ma swoje zalety. Pozwala np. bez mrugnięcia okiem kupować pisemka, pożyczać kasety „dla dziecka", nie tracąc czasu na bezpłodne tłumaczenia. Trzymajmy się, staruchy. Świat należy do nas. Jak nie ten, to chociaż na tamtym sobie odbijemy. (...) Nie podpisuję się prawdziwym imieniem, bo jeszcze jacyś moi uczniowie mogą to przeczytać i zamiast pisać klasówki, to mnie będą zagadywać.

Regina Mrówka, Wrocław

No pewnie, że będą! Ja też bym zagadywał... che, che.

Mam na imię Bartek, mam 20 lat. Mangą i anime interesuję się od ok. 3 lat. Chciałbym się włączyć w poruszany ostatnio temat Akiry. Czytając artykuł w 5 numerze Kawaii, ucieszyłem się, że ktoś wreszcie zaczął zagłębiać się w ten temat. Oprócz tego, że jest to film kultowy i że stanowi arcydzieło animacji, niewiele o nim pisano (w Polsce), a już nikt nie podjął się próby odpowiedzi na pytania, jakie ten przed nami stawia. Bartek Kędzierski pisząc o Akirze, poruszył kilka istotnych tematów, a nawet jeden głupi - jak można wątpić, czy Akira to cyberpunk? To klasyka gatunku. Chciałbym teraz przedstawić swoje przemyślenia i wnioski po obejrzeniu filmu. Zgadzam się jak najbardziej, że jest to opowieść o ewolucji, ewolucji Tetsuo, stającego się kolejnym ogniwem w rozwoju osobniczym człowieka. Dysponując taką mocą, stał się kimś więcej, niż istotą ludzką, ograniczoną przestrzenią i możliwościami własnego umysłu. Tetsuo nie musiał przejmować się gazem łzawiącym (scena w szpitalu), grawitacją (kiedy niszczył satelitę na orbicie), czy też powłoką cielesną podczas połączenia z Akirą. Czerpiąc energię z każdego atomu otaczającego go i w pełni wykorzystując swą moc, stał się istotą doskonałą. Niestety, zakompleksiony, niedojrzały emocjonalnie, przepełniony gniewem chłopiec, nie był w stanie zapanować nad sobą. Tu właśnie tkwił problem Tetsuo - dał się ponieść emocjom. W szpitalu, szukając po omacku szklanki wody, przysunął ją siłą woli. Tu mała dygresja do artykułu Bartka - nie zgodzę się, że to krzyk zabijał strażników w szpitalu. Tetsuo wszystkich zniszczeń dokonywał siłą swej woli, krzyk pozwalał jedynie na większe wyładowanie energii. Tak samo robią np. zawodnicy łamiący dachówki. Kolejne moje uwagi dotyczą trójki dzieci, w artykule nazywanych „numerami". „Numery" mają swoje imiona: Takashi - to na niego o mało nie wpadł Tetsuo, Kyoko - dziewczynka oraz Masaru - poruszający się na fotelu. Kontynuując, dzieci są, tak jak i Tetsuo, ofiarami eksperymentu. Nie można powiedzieć, czy miały jakieś szczególne predyspozycje, ale na pewno ich późniejsze możliwości były wynikiem doświadczeń i manipulacji jakim ich poddano w klinice. Tam też po raz pierwszy spotkały Akirę. Niestety (a może na szczęście) nie osiągnęły prawdopodobnie takich możliwości jak Tetsuo czy Akira, lub tak dobrze potrafiły je kontrolować. Nie są jednak z innego świata. Zastanawiał mnie motyw unoszących się w górę kawałków ścian szpitala w scenach, gdzie Tetsuo „siłuje" się na umysły z Masaru. Początkowo także myślałem, że aktywizuje się jakieś przejście do innego wymiaru, jednak w scenie, gdzie olbrzymia wiązka energii uderzając w Tetsuo, urywa mu rękę, wyraźnie widać jak na moment przed strzałem unoszą się w powietrze kawałki śmieci. To samo zjawisko obserwujemy, gdy na moment przed wystrzeleniem wiązki Tetsuo niszczy satelitę, ratując (nieświadomie) Kanedę, Kate i ich przyjaciela. Doszedłem więc do wniosku, że lewitujące kawałki gruzu, są wynikiem działania olbrzymich sił, wyzwalających się podczas szaleństw Tetsuo. Całkowicie popieram jednak koncepcję zakończenia. Przeniesienie Tetsuo do innego wymiaru, było jedyną szansą na uratowanie naszego świata. Katsuhiro Otomo stawia przed nami cały szereg pytań, na które odpowiedzi możemy się tylko domyślać. Jedno jest pewne, możliwości ludzkiego umysłu są o wiele większe niż nam się wydaje, choć może nigdy nie będziemy w stanie do końca ich wykorzystać. Na razie człowiek nie dojrzał jeszcze emocjonalnie do tego, by posiąść taką moc. Lecz kiedyś będziemy na to gotowi, ponieważ ewolucja Homo Sapiens zmierza w tym kierunku - jak głosi kwestia pod koniec filmu. (...) Ostatnio dużo się mówi o studiu Gainax i jego nowym dziele - Neon Genesis Evangelion, warto by jednak przypomnieć wcześniejsze filmy tej wytwórni. (No jasne! I to właśnie zamierzamy zrobić! - dop. red.) Niedawno zapodałem sobie kasetę z genialnym anime: Ooritsu Uchuugun - Honneamise no Tsubasa (Wings of Honneamise). Wydana w 1987 roku przez Bandai, stanowi arcydzieło w swojej klasie s-f, brak cyberpunkowych klimatów, jednak obok wątku obyczajowo-romantycznego, film niesie ze sobą głębokie przesłanie. Jest to poważna, dorosła opowieść o marzeniach, naturze ludzkiej i o tym, dokąd zmierza cywilizacja. Główny bohater, Shiro Lhadatt, chcąc zrealizować swoje marzenia i otworzyć przed ludźmi kosmos, decyduje się zostać pierwszym człowiekiem, który tam poleci. Nie będę teraz recenzował całego filmu (chociaż bardzo bym chciał), jednak wywarł on na mnie wielkie wrażenie. Od strony graficznej Wings of Honneamise po prostu miażdży (jak większość produktów Gainaxu - goście są po prostu genialni... - dop. red.), niesamowite bogactwo detali, a do tego sam design... W wymyślonym przez twórców świecie wszystko jest inne - to ta sama Ziemia, ale wykreowana od nowa. Począwszy od samolotów, budynków, tramwajów, poprzez ubrania, motocykle, telewizor, komputer, a skończywszy na naczyniach i pieniądzach. Genialne. Do tego fantastyczna oprawa muzyczna, a to wszystko zrealizowano ponad 10 lat temu, bez pomocy skomplikowanych programów komputerowych. Myślę, że Wings of Honneamise może śmiało pretendować z Akirą do tytułu anime wszech czasów. (...) Uważam, że powinniście więcej miejsca poświęcać mangom, co prawda w każdym numerze jest recenzowana jakaś pozycja, ale głównie przeważają anime. Sam koncentruję się głównie na mangach, ponieważ w większości przypadków anime nie oddaje w pełni klimatu komiksu. Poza tym twórcy anime zmuszeni są zawężać wątki zawarte w pierwowzorze, co prawda nie zawsze wpływa to ujemnie, np. Akira, czy GITS, ale dobrze jest przed zakupem przeczytać recenzję. (...)

Bartłomiej Błażejewski, Zgierz

(...) Jestem 20. letnim facetem, który mimo to lubi Czarodziejki, spróbuję w miarę fachowo przedstawić to, co myślę o tym serialu. Wszyscy moi znajomi nie mogą wprost nań patrzeć, ja również - kiedyś, kiedy nie interesowałem się jeszcze mangą - dostawałem białej gorączki na jej widok. Zmieniło się to dopiero od serii trzeciej (Sailor Moon S). Jakie są słabe punkty serialu? Zalicza się do nich niemal wszystko: fabuła, która powtarza się nie tylko w każdym odcinku, ale także w każdej serii (główny Zły/Zła, kilku jego podwładnych walczących między sobą, banda idiotycznie wyglądających demonów i kupa ludzkiej energii, kryształów, Gwiezdnych Ziaren, czy innego śmiecia do zebrania); dialogów w polskiej wersji nie da się wręcz słuchać, grafika dopiero od serii trzeciej jest coś warta, muzyka niezła, ale zazwyczaj nie dotyczy to piosenek. Tłumy rozentuzjazmowanych miłośniczek oburzą się zaraz: a co z pięknem, miłością, wszystkimi wartościami o które walczą czarodziejki, co z wielką siłą Bunny, która nie przestaje wierzyć w dobro i dla miłości nawróci na stronę dobra każdą złą wiedźmę? Wszystko to prawda, bywa to nawet miłą odmianą po kreskówkach amerykańskich, gdzie najczęściej używanymi przedmiotami są pała i dynamit. Wartości przedstawione w filmie są jednak spłycone i trywialne, pedagodzy i filozofowie też zaraz zaczną się rzucać, że rzucanie kulą ognistą nie jest najwłaściwszym sposobem rozwiązywania problemów. Miłość, owszem, ale jaka miłość?? Bunny w pierwszej serii kocha się w dwóch facetach naraz, to co dzieje się w życiu uczuciowym Rei i Minako, radykaliści określiliby pewnym brzydkim słowem... Mako w początkowych odcinkach serii drugiej ryzykuje życiem dla swego chłopca i oddaje dla niego krew, bardzo to piękne, ale parę odcinków dalej (kiedy Mako zdobywa atak „Supreme Thunder Dragon"), nawet już o nim nie pamięta. Historia Naru i Nephryte naprawdę mnie poruszyła (to mój ulubiony bohater), ale cóż z tego, skoro w jednym z następnych odcinków ksiądz jednym tylko zdaniem: „Rozejrzyj się dookoła, miłość jest wszędzie!", rozwiewa cały ból i Naru może już żyć długo i szczęśliwie z Umino. Pewnie - po co się zamartwiać, życie toczy się dalej; wszystko to świetnie wpisuje się we współczesną kulturę wykreowaną przez młodzieżowe pisma i związki typu „fast love", tylko po co w takim razie to ględzenie o romantycznej miłości, serduszka, róże, księżyce, pozytywki??? To prowadziłoby już do daleko idących rozważań, czym jest i czym powinna być miłość, więc zakończę w tym miejscu i przejdę do pozytywnych w moim mniemaniu punktów serialu. Mocnym punktem są przede wszystkim postacie - pomijając, że są to piękne (w większości), inteligentne i ogólem bardzo sympatyczne dziewczęta, jako bohaterki są w moim mniemaniu świetnie skonstruowane. Pewnie, że nie ma tu głębi z Akiry, pewnie, że są schematyczne i że do wymyślenia ich cech wystarczyło zajrzeć do jakiegoś horoskopu podającego charakterystyki każdego znaku zodiaku i planety; ale właśnie to, że autorom chciało się do niego zajrzeć, i dla potrzeb banalnej być może historii szczegółowo wymyślić dziesięć (i trochę więcej) znakomitych bohaterek, czyni z Sailor Moon coś więcej niż „bajkę" (swoją drogą nienawidzę, gdy ktoś nazywa tak kreskówki - bajka, to utwór fantastyczny o tematyce ludowej, do wszystkich diabłów!). Znawcy mangi powiedzą, że to też nic nowego i że tak jest w większości anime. Ale dla szarych polskich telewidzów, pozostanie to cechą wyróżniającą ten serial dodatnio, na tle przysłowiowej „kaszanki". Czarodziejki są czymś więcej, są prawie żywymi osobami, które można polubić (no masz! - przecież to jedna z podstawowych cech charakterystycznych dla mangi i anime! - dop. red.), a nawet się w nich zakochać... Mam na myśli przede wszystkim Ami, Rei i Michiru, która jest dla mnie niemal ideałem kobiety, ucieleśnieniem wrażliwości i delikatności. Dodaje jej blasku także fakt, że ani razu w serialu nie pokazano ani jej, ani innych czarodziejek „spoza systemu" w wersji z wielkimi gałami, wywalonym jęzorem etc. Te scenki są być może zabawne, ale w mojej opinii są główną przyczyną, że widzowi robi się czasami niedobrze. Co do innych postaci - czarne charaktery również są świetne, jeżeli tylko za często nie rechocą psychopatyczno-troglodyckim śmiechem; ze „zwykłych" postaci najbardziej podoba mi się Yuuichirou (rozumiem męki jakie przeżywa). Ach, jest jeszcze Mamoru. Jest on dla mnie najnędzniejszą postacią w tej historii, tj. w wersji „cywilnej" może jeszcze ujść, ale zarówno Tuxedo, jak i książę czegoś-tam z serii R, nadają się najwyżej do śmieci. Szczerze mówiąc, większość odcinków jest zupełnie niezła, dopóki nie pojawia się on. Może właśnie brak Mamoru powoduje, że seria Sailor Stars jest tak dobra (dla mnie najlepsza po serii S). Tu przywołam jeszcze jeden mocny punkt serialu, wg mnie jest nim fabuła - oprócz tego, że w każdej serii identyczna i tak samo banalna, to przecież biorąc każdą z nich osobno, trudno zaprzeczyć, że ta historia ma w sobie „coś". Seria S jest z całą pewnością najlepsza i sama jedna byłaby genialnym serialem. Pomijając obecność Tuxeda, obowiązkowe scenki super-deformed i dość kontrowersyjny motyw dziwacznej religii z Mesjaszem w postaci motylopodobnej, jest tu znakomita mistyczna atmosfera i mroczny klimat, a tragiczna historia Hotaru do mnie osobiście bardzo przemawia. (...) Zajmę się teraz jeszcze innym tematem, za który pewnie prawdziwi otaku wyśmieją mnie równie mocno, jak „niewierni". Mam na myśli innego oprócz Sailor Moon „czarnego konia anime w Polsce", którym zapewne można nazwać Yattamana. Spośród wielu mniej lub bardziej parszywych anime dla dzieci prezentowanych przez Polonię 1, wyróżnia się on jednak moim zdaniem straszliwie. Co mi się niby w tym podoba??? Powiem wam: Yattaman jest po prostu genialną parodią wszystkiego, co tylko można sobie wyobrazić. Nie tylko komiksów i filmów amerykańskich, nie tylko mangi ze swoimi wielkimi robotami, ale w dodatku w każdym odcinku wykpiona jest kolejna legenda, film, książka czy motyw z całego świata! Tu także wszystko się powtarza, ale celowo i w ten sposób jeszcze bardziej powiększając kpinę. W momencie, gdy dochodzi do walki - dokładnie w tym samym momencie, kiedy w Sailor Moon odgrywane są w kółko te same animacje i z odcinka na odcinek zmienia się tylko jeden kiepawy demon, twórcy Yattamana wykazują się niebywałą pomysłowością (oraz zapewne niemałymi schorzeniami psychicznymi), wymyślając nowego robota dla bandy Drombo, co najmniej dwa nowe rodzaje robocików i nowy rodzaj walki: normalna bijatyka, mecz baseballowy, wyścig rydwanów czy konkurs rzeźbiarski (ten ostatni zabił mnie kompletnie). (...)

PC Scorpio, Radlin

REDAKCJA „KAWAII"
Wydawnictwo Silver Shark
ul. Tęczowa 25
53 - 602 Wrocław

GALERIA CZYTELNIKÓW

Regulamin:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii Czytelników).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie praw autorskich. Autor kopiując pracę bez zezwolenia całą odpowiedzialność bierze na siebie. Pamiętajcie! - nawet najgorsza praca ALE W PEŁNI WŁASNA, jest po stokroć lepsza od najpiękniejszej kopii! (mamy tutaj na myśli ODBIJANIE prac, a nie rysowanie - np. Czarodziejki z Księżyca - nikt Wam nie zabrania rysować swoich ulubionych bohaterów!). My to potrafimy docenić, chociaż nie jesteśmy w stanie kontrolować „oryginalności" wszystkich rysunków. Czekamy na WASZE prace! Dajcie z siebie wszystko! To naprawdę się opłaca!
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii, ani ich zwrotu.



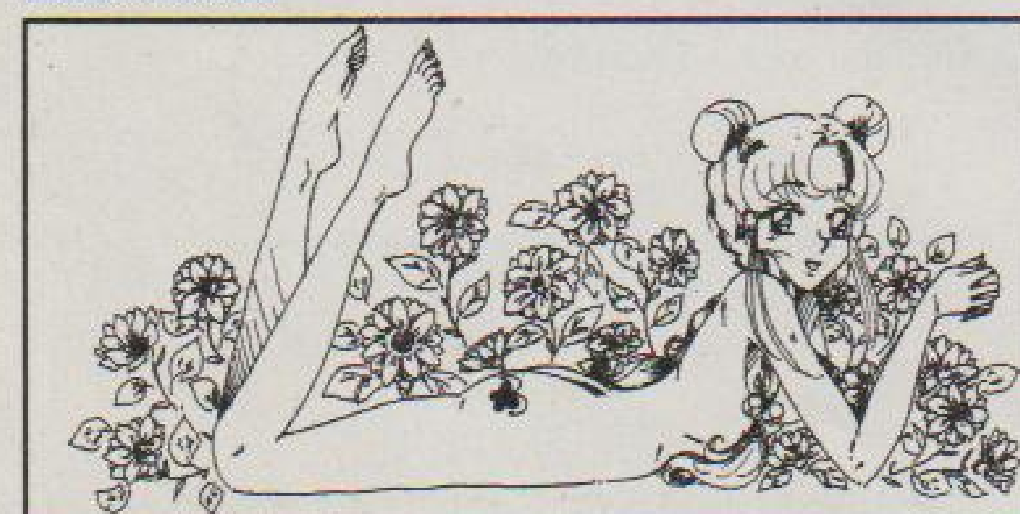
Anna Czerwińska



Katarzyna Zbroja



Łukasz Witkowski



Weronika Racka



Weronika Racka

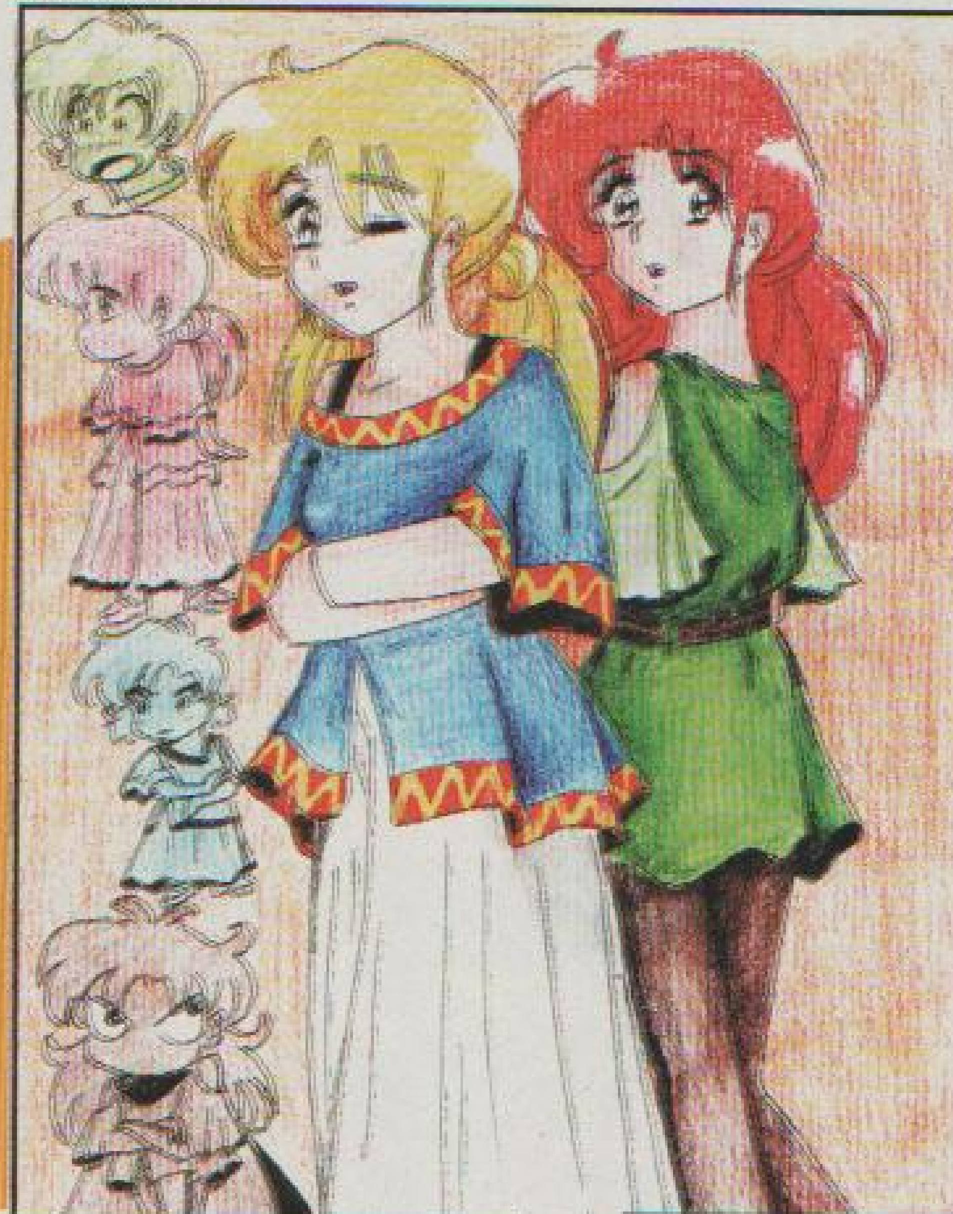


Renata Adamczyk

Marzena Smalińska



Agnieszka Walulik



Justyna Rozwadowska





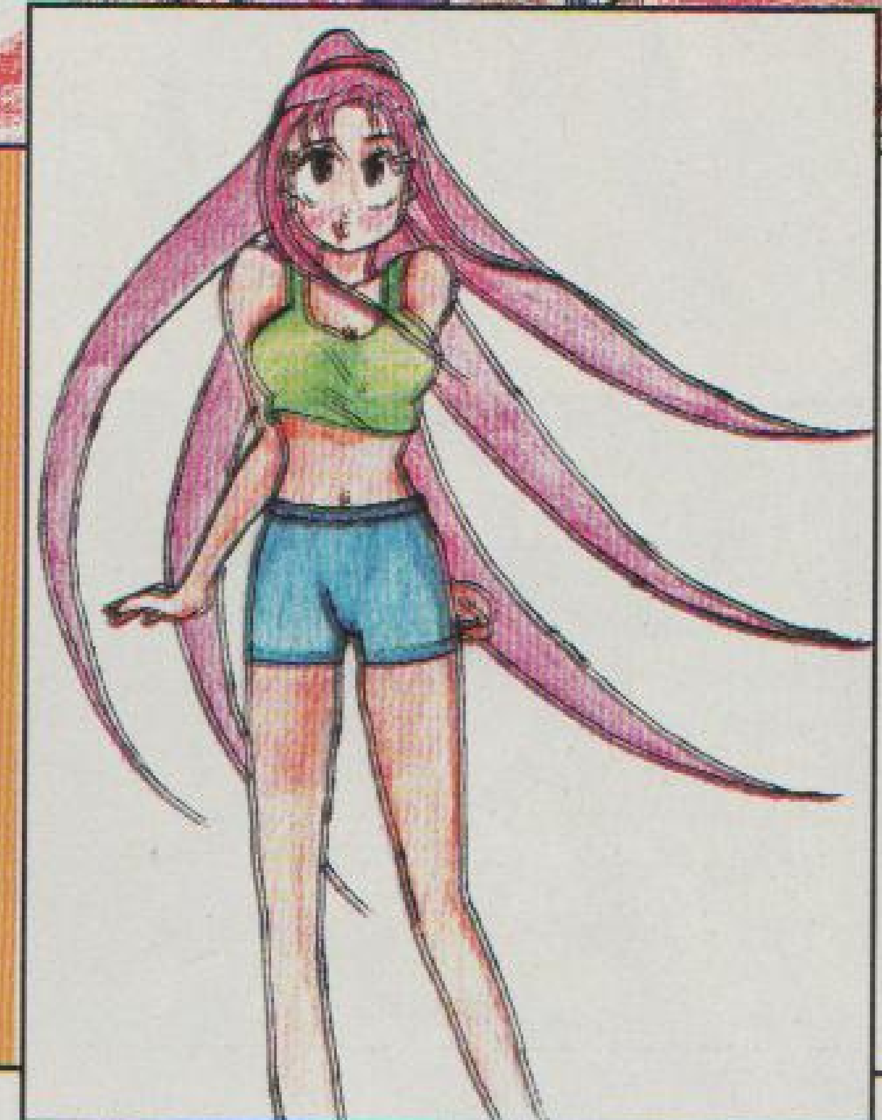
Agata Wnuk



Anna Palińska



Agnieszka Biarda



Małgorzata Pawlukowiec



Anna Palińska



Renata Adamczyk



Dominik Gottwald

LISTA PRZEBOJÓW

11 LISTA PRZEBOJÓW
1 GŁOS NA DOWOLNE LISTY

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadsyłać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliście: - najlepsza manga, - najlepszy mecha, - najlepsza ścieżka dźwiękowa, - najpopularniejsza postać anime/manga, - najpopularniejszy wróg anime/manga - najpopularniejsza para, - najpopularniejsza seiyuu, - najciekawszy czar, - najpopularniejszy mangaka, -najbardziej komiczna postać.
5. W losowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

TOP TEM ANIME:

1. Sailor Moon
2. Armitage III
3. Tenchi Muyo
4. Ghost in the Shell
5. Gunsmith Cats
6. Oh My Goddess!
7. Neon Genesis Evangelion
8. Akira
9. Urusei Yatsura
10. Bubblegum Crisis


Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA:

1. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
2. Sailor Mercury (Ami Mizuno)
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
4. Sailor Mars (Rei Hino)
5. Sailor Saturn (Hotaru Tomoe)

Pomocna dłoń

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Agnieszka Kozłowska ul. Buraczana 17d/16, 81-587 Gdynia.

Rysunki i informacje o Sailor Moon. Adres: Ilonka Bekier ul. Krzywoustego 55/5a, 70-315 Szczecin.

Kupię anime Tenchi Muyo. Adres: Beata Borowska ul. Obrońców Pokoju 6/45, 21-017 Łęczna, tel. (081) 7520914.

Jeśli chcecie napisać do fan-clubu Sailor Moon, piszcie: Kalina Szuba ul. Elbląska 26, 10-672 Olsztyn.

Kupię komiksy. Sprzedam naklejki Sailor Moon. Adres: Aleksandra Sielska ul. Daniłowskiego 3/4, 58-560 Jelenia Góra, tel. (075) 75-528-36.

Fan Sailor Moon prosi o kontakt! Adres: Kuba Domżalski ul. S.K. Wyszyńskiego 18a/11, 87-100 Toruń.

Przyjmujemy zapisy do zespołu „3 Planety". Fani Sailor Moon - piszcie! Adres: Aneta Mazur ul. Floriańska 106, 38-200 Jasło, tel. 44-623-15 - grzecznościowy.

Klub Miłośników Sailorek. Adres: Kamil Olczyk ul. Okólna 12/11, 05-822 Milanówek.

Klub fanów mangi i anime - rysunki, wiadomości. Adres: Katarzyna Banaszak Oś Bol. Chrobrego 47F/54, 60-681 Poznań. Katarzyna Schmidt ul. Pniewskiego 16, 60-692 Poznań.

Poznam osoby interesujące się mangą i anime. Adres: Anna Kwiręg ul. Wojska Polskiego10a/1, 63-100 Śrem.

Co sądzicie o mandze Sailor Moon? Adres: Anna Mroncz ul. Tarnogórska 74/2, 44-100 Gliwice.

Nawiążę korespondencję z fanami Sailor Moon. Adres: Agnieszka Vincenc ul. Wł. Łokietka 4/11, 44-194 Knurów.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Agnieszka Kozłowska ul. Buraczana 17d/16, 81-587 Gdynia.

Proszę o kontakt fanów X-Files. Adres: Artur Kamiński, Babice 84, 08-455 Trojanów woj. siedleckie.

Nawiążę kontakt z wszystkimi posiadaczami Ani-Mayhem. Adres: Czarek Kaaroud ul. Solidarności 88/69, 01-003 Warszawa, tel. 838-74-21.

Sprzedam figurki czarodziejek. Adres; Ewa Plucińska ul. Żabia 9/18, 74-320 Barlinek woj. gorzowskie, tel. (095) 74-61-984 - od 20-22.

Chcę założyć klub Sailor Moon. Adres: Daria Brandys ul. Karłowicza 7/7, 41-800 Zabrze.

Zakładamy klub Sailor Moon. Adres: Beata Szmat ul. Osiedlowa 19/3, 55-011 Siechnice, tel. 311-37-94 lub Areta Świerska ul. Ogrodnicza 9/3, 55-011 Siechnice, tel. 311-54-35.

Sprzedam koszulkę z Sailor Moon. Adres: Justyna Szablak, Bojanie 32/2, 62-211 Zdziechowa.

Krąg Wielbicieli Księżycowej Pyzy! Adres: Piotr Hildebrandt i spółka, firma „Spice Moon" ul. Jana Kazimierza 19/41, 76-200 Słupsk.

Podobno dość dobrze rysuję. Jeśli ktoś chciałby nawiązać kontakt z początkującym otaku lub otrzymać rysunek - piszcie: Joanna Sójka ul. Okrężna 30a/13, 66-100 Sulechów.

Fanka Sailor Moon zakłada fan-club. Adres: Marta Rotopel ul. Kościuszki 10/5, 10-502 Olsztyn.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Patrycja Zubrzycka ul. Grunwaldzka 6/7, 37-700 Przemyśl.

Wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Wioletta Ciesielska ul. Palmowa 11/19a m24, 42-200 Częstochowa.

Szukam otaku Sailor Moon z Krakowa: Magda Fedyna ul. Moniuszki 27a, 31-523 Kraków, tel. (012) 413-01-76.

Chciałabym skontaktować się z Japończykami mieszkającymi w Polsce. Adres: Danuta Piech ul. Kiepury 1/3, 58-506 Jelenia Góra, tel. (075) 76-73-170.

Kupię anime GITS i Akira. Adres: Ewa Małek Oś. Mickiewicza 7/6, 37-600 Lubaczów, tel. (016) 632-32-28 - po 17.

Zakładam fan-club Sailor Moon. Adres: Emilia Niewińska ul. Kaniowczyków 6/13, 24-100 Puławy.

Wymienię komiksy i naklejki Sailor Moon. Adres: Małgorzata Zielińska ul. Kamienna 4, 62-530 Kazimierz Bisk. Woj. konińskie, tel. (063) 411-581.

Proszę o informacje od fanów mangi i anime. Adres: Tomasz Możdzierz ul. Dojazd 12/30, 41-208 Sosnowiec.

Wymienię komiksy, sprzedam naklejki Sailor Moon. Kontakt: (061) 8236-115 po 19. Prosić Aleksandra.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Karolina Kraszewska ul. Norwida 32/30, 24-100 Puławy, tel. (048) 886-55-05.

Sprzedam lub wymienię naklejki Sailor Moon. Adres: Katarzyna Rojek ul. Cebertowicza 17/40, 80-809 Gdańsk-Chełm, tel. 303-48-30.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Poszukuję 2 tomu mangi Czarodziejka z Księżyca. Adres: Katarzyna Teichman ul. Rejtana 22/53, 35-310 Rzeszów.

Kupię pierwsze trzy numery Kawaii. Adres: Karolina Kraszewska ul. Norwida 32/30, 24-100 Puławy, tel. (048) 886-55-05.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o czarodziejkach, po prostu napisz lub zadzwoń. Adres: Iwona Głębicka ul. Bonifraterska 15/65, 00-203 Warszawa, tel. (022) 831-22-18.

Jestem fanką Sailor Moon. Jeśli ktoś z Was zainteresowany jest wstąpieniem do mojego fan-clubu Sailor Moon i korespondencją ze mną, niech napisze. Adres: Ewa Borowska, Grzybno, 86-260 Unisław Pomorski woj. toruńskie.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Jakub Tepper os. St. Batorego 8/67, 60-687 Poznań.

Pogadam listownie z każdym otaku, który ma nie po kolei tak jak ja (wiek nieważny). Adres: Branickiego 7/3, 15-085 Białystok, tel. (085) 32-44-90.

Odkupię mangi i anime. Adres: Paweł Lech ul. Kazimierza Wielkiego 25, 59-704 Bolesławiec.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime, a w szczególności Sailor Moon. Adres: Ada Żółtańska ul. Tkaczy Śl. 7/9, 58-400 Kamienna Góra.

Chcemy utworzyć klub otaku (a w szczególności Sailor Moon). Piszcie pod adres: Agata Trzeciak ul. Długa 8, 08-400 Garwolin, lub Agata Lussa ul. Świerczewskiego 19, 08-400 Garwolin.

Klub korespondencyjny KUSU-KUSU: Grzegorz Fastyn ul. Moczarowa 2, Łódź.

Nawiążę kontakt z otaku mangi, ufoków, sceny lub fantastyki. Adres: Anka Krywat ul. Świerkowa 2, 43-512 Bestwina, woj. katowickie.

Poszukuje komiksów Czarodziejka z Księżyca. Adres: Jolanta Raabe ul. Wolności 2/17, 22-100 Chełm, tel. 56-36-403.

Wszyscy, którzy szaleją za mangą i anime, piszcie do mnie! Adres: Karina Julga ul. Barlickiego 2/1, 58-560 Jelenia Góra.

Fani Sailor Moon i innych mang, piszcie! Adres: Iza Wachnik ul. Piłsudskiego 40/97, 26-110 Skarżysko Kamienna, tel. (047) 2-532-448,.

Mogę się podzielić wiadomościami o Sailor Moon z tym, kto do mnie napisze: Malwina Stachowicz ul. Sportowa 2/56, 89-604 Chojnice, tel. (051) 719-90.

Zainteresowanym braciom i siostrom otaku chętnie przetłumaczę mangi z angielskiego na polski. Zadzwoń do mnie: (042) 36-52-31, lub napisz: Jakub Iwański ul. Piotrkowska 204/210 m.262, 90-369 Łódź.

Sprzedam mangi Sailor Moon: Artur Rogowski ul. Sportowa 33/a m.10, tel. 755-60-00 (po godzinie 18.00.

Wymienię naklejki z albumu Sailor Moon. Adres: Monika Zając ul. Buraczana 41c/13, 81-587 Gdynia.

Utalentowany (tak mówią) rysownik mangowy (czyli ja!), wymieni się z innymi utalentowanymi otaku na swoje (czyli moje) prace!!! Adres: Jasiek Łuszczki ul. Niepodległości 1/146, 20-246 Lublin. PS. Koperta zwrotna ze znaczkiem mile widziana i kilka słów o sobie.

Do wszystkich fan-clubów Sailor Moon: Chcecie wymienić informacje, podzielić się swymi doświadczeniami i nawiązać nowe kontakty? Tak? To piszcie: Zuza Szczerbamowska ul. Jeżdziecka 17, 31-623 Kraków, lub dzwońcie: (012) 2666777. Proszę o znaczek zwrotny!

Wymienię komiks Czarodziejka z Księżyca. Adres: Tomasz Flasiński ul. Koński Jar 4/29, 02-785 Warszawa.

Nawiążę kontakt z osobami tworzącymi w stylu manga w celu wymiany doświadczeń, komiksów oraz filmów: Jakub Głowacki Kijewo Szlacheckie 21, 86-253 Kijewo Królewskie, woj. toruńskie.

Regulamin.

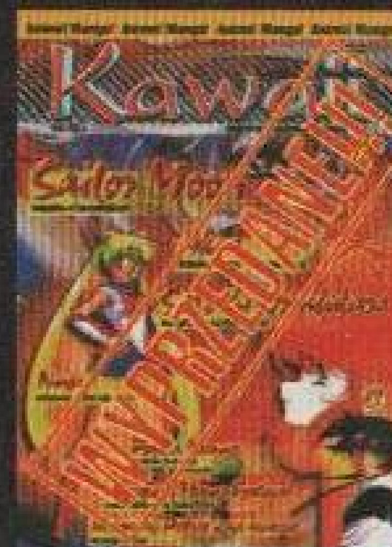
1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Kawaii Archiwalia

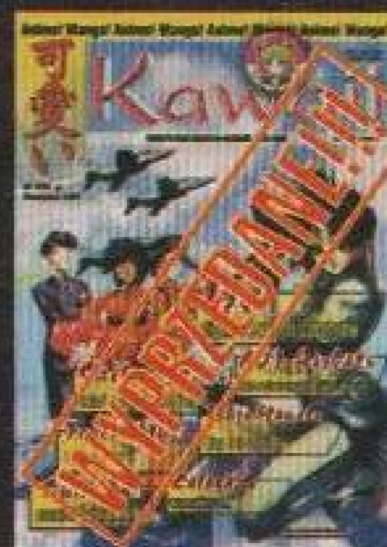
Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja". Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

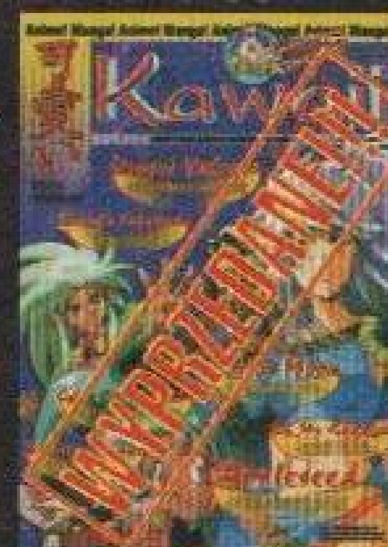
Cena 0.00 Nr 1



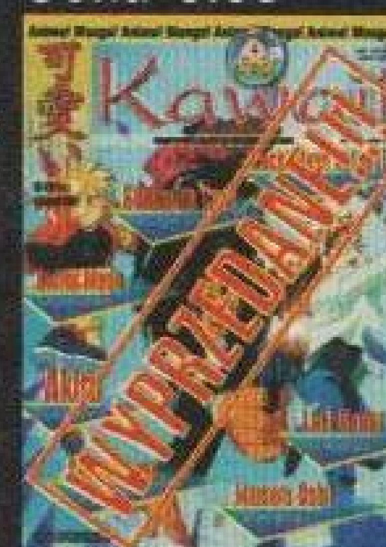
Cena 0.00 Nr 2



Cena 0.00 Nr 3



Cena 0.00 Nr 4



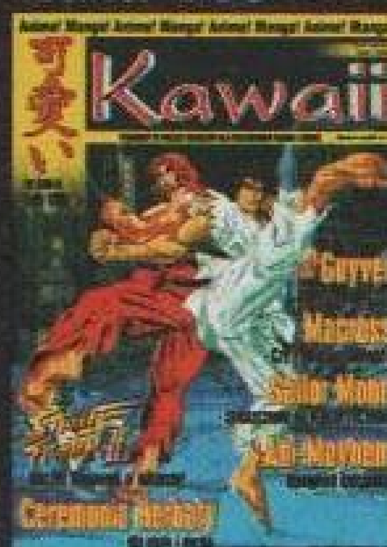
Cena 4.55 Nr 5



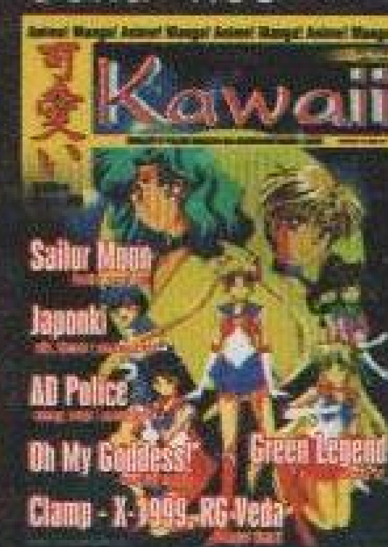
Cena 4.55 Nr 6



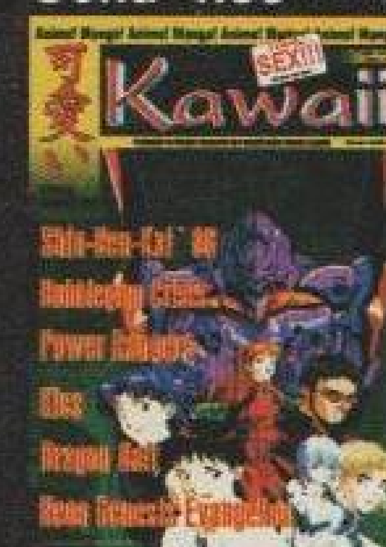
Cena 4.55 Nr 7



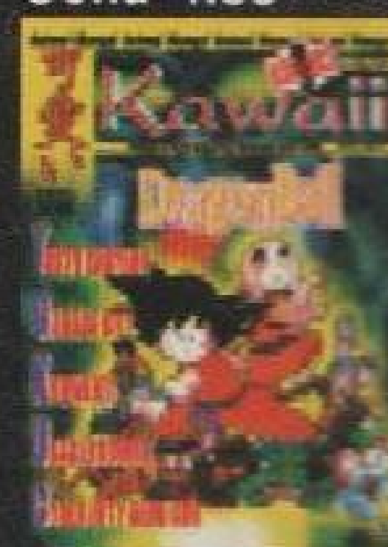
Cena 4.55 Nr 8



Cena 4.55 Nr 9



Cena 4.55 Nr 10



CD „Mangowe Okienka"



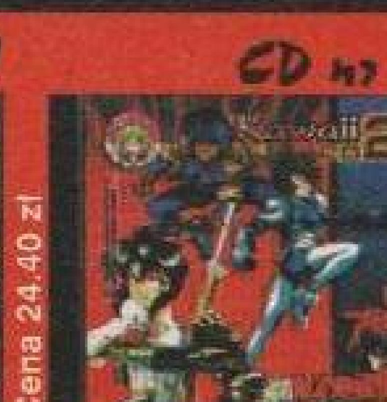
Cena 28.00 zł

CD nr 1



Cena 18.30 zł

CD nr 2



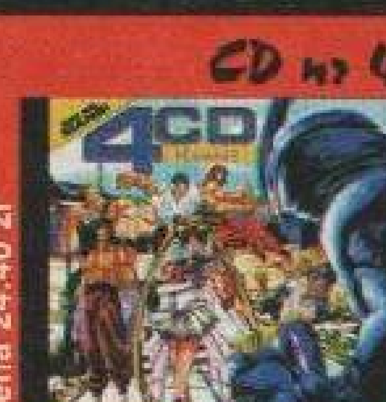
Cena 24.40 zł

CD nr 3



Cena 24.40 zł

CD nr 4



Cena 24.40 zł

CD nr 5



Cena 24.40 zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca .... / 98 (słownie)

- ☐ trzy numery 13,65zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ sześć numerów 27,30zł
  (cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1** 18,30zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD ...** 24,40zł
- ☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD 1i 2** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2i3** 30,50zł
- ☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3i4** 30,50zł
- ☐ Namawiam **Mangowe Okienka** 28,00zł
- ☐ Numery archiwalne ....

....

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Poznajmy się

Dorota Janiszewska
Przezwisko: Makoto
Data urodzenia: 06.07.86
Ulubiony kolor: zielony
Ulubiona manga: Sailor Moon
Ulubione anime: Sailor Moon, Urusei Yatsura, Devil Hunter Yohko, Tenchi Muyo
Znak zodiaku: Rak
Ulubiona czarodziejka: Sailor Jupiter
Ulubiona potrawa: spaghetti, słodycze
Ulubiony mangaka: Naoko Takeuchi
Hobby: anime, manga, zwierzęta
Charakterystyka: chodzę do 5 klasy. W przyszłości chciałbym zostać weterynarze, mam kochaną suczkę Dagusię i milutką papużkę Mako. Interesuję się mangą i anime.
Adres: ul. Hlonda 36/9, 41-933 Bytom

Ola Gwózdek
Przezwisko: Bunny
Data urodzenia: 10 stycznia 1985
Ulubiony kolor: różowy
Ulubiona manga: Sailor Moon
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!, Tenchi Muyo, Gunsmith Cats
Znak zodiaku: Koziorożec
Ulubiona potrawa: słodycze, pizza
Ulubiony mangaka: Naoko Takeuchi
Hobby: manga, anime, rysowanie
Charakterystyka: Jestem optymistką, która we wszystkim widzi dobre strony. Niektórzy mówią, że okstra rysuję. Chcesz się przekonać, napisz!
Adres: ul. Hlonda 36/1, 41-933 Bytom 18.

Damian Polański
Kryptonim: Dadiś
Data urodzenia: 22 luty 1987
Wiek: 10,5 lat
Hobby: manga!
Charakterystyka: najniższy z całej klasy. Uzdolniony plastycznie. Jest miły, wszyscy go lubią. W wolnych chwilach rysuje mangę.
Adres: ul. Okulickiego 10/1, 37-450 Stalowa Wola. Nawiążę korespondencję z fanami Sailor Moon.

Łukasz Wójcik
Wiek: 16 lat
Data urodzenia: 23.05.1982
Znak zodiaku: Bliźniak
Grupa krwi: 0
Ulubiony kolor: czarny, niebieski, błękitny, trochę zielony
Przedmiot: polski, informatyka, innych nie lubi.
Ulubiona potrawa: hamburger, hot-dog, kurczak (żywy)
Ulubione seriale: X-Files, Renegat
Ulubiona czarodziejka: Sailor Mercury
Charakterystyka: Świr (wariat) na punkcie X-Files, Ufo, mangi. Noszę bryle, wzrost 173 cm. Interesuje mnie wszystko, w szczególności Ami Mizuno. Lubię rozmawiać i pisać, więc piszcie do mnie. Znaczek zwrotny mile widziany.
Adres: ul. Krzywolaków 23, 43-514 Koniów (woj. katowickie).

Ewa Getter
Data urodzenia: 25.11.1980
Znak zodiaku: Strzelec
Grupa krwi: A
Ulubiony przedmiot: hmm, plastka, nie lubię fizyki, matematyki i oczywiście niemieckiego
Ulubione anime: Sailor Moon, ale to dlatego, że w życiu nie widziałem innego.
Ulubiona czarodziejka: Sailor Pluto.
Nie lubię: kłótni, niesprawiedliwości, O.N.A. i ludzi o pseudonimach Bunny, Usagi itp.
Charakterystyka: romantyczna marzycielka, bardzo nerwowa, beksa. Poza tym jestem wariatką i uwielbiam Sailor Moon. Interesuję się też wampirami.
Adres: ul. A. Fredry 39c, 44-268 Jastrzębie Szeroka.

Ewa Śliwa
Wiek: 17
Znak zodiaku: szalone Ryby
Grupa krwi: BRH (Blado Różowa Hemoglobina)
Kolor oczu: błękitny i przekrwiony (od ciągłego oglądania anime i gapienia się w monitor komputera)
Ulubione filmy: X-Files, Sailor Moon, Armitage III, Tenchi Muyo, Millenium, Wywiad z Wampirem.
Charakterystyka: uwielbiam anime i mangę, interesuję się fantastyką i literaturą popularnonaukową, uwielbiam horrory i filmy sf oraz wszystko inne, co jest związane ze zjawiskami paranormalnymi. Piszcie, satysfakcja gwarantowana.
Adres: ul. Mickiewicza 19/8, 43-300 Bielsko Biała.

Agnieszka Kania
Ksywka: Króliczek
Data urodzenia: 27.06.84
Znak zodiaku: Rak
Ulubiony przedmiot: historia, plastyka, angielski.
Ulubione kolory: biały i róż.
Ulubiona potrawa: słodycze, lody (najbardziej)
Ulubione anime: Sailor Moon, Airbats
Hobby: siatkówka, kolarstwo, manga.
Ulubione zwierzęta: kot i koń.
Charakterystyka: potrafię być wspaniałą koleżanką, mam również wiele przyjaciół z którymi koresponduję.
Adres: ul. Polna 3, 13-100 Nidzica, woj. olsztyńskie.
PS. Proszę o znaczek zwrotny.

Sailor Sun
Data urodzenia: 12.12.1983
Znak zodiaku: Strzelec
Ulubiony przedmiot: matematyka, informatyka, chemia, nie lubię historii
Zalety: inteligentna, prostolinijna, pomysłowa, bez nałogów, nie obraża się, zna się na komputerach i Internecie, umie parę słów po japońsku, wie wiele o Sailor Moon i postaciach z tej anime.
Wady: szczera, nieobliczalna, roztrzepana, ciekawska, niecierpliwa, ekscentryczka, ma pstro w głowie, śpiewa piosenki z Sailor Moon dosłownie wszędzie, maniaczka komputerowa i telewizyjna.
Adres: Joanna Kozioł, ul. Kasprzaka 62/14, 41-303 Dąbrowa Górnicza. E-mail: koziol@ux2.math.us.edu.pl

Anna Bens
Ksywka: Rybcia
Data urodzenia: 6 marca
Wiek: 14
Grupa krwi: AB
Ulubiony kolor: niebieski
Ulubiony przedmiot: biologia
Uwielbiam poza tym: anime (największy sentyment mam do Windarii), mangę (rysować), czytać Kawaii, marzyć, śpiewać (Karaoke - rzecz jasna) i oczywiście czekoladę z nadzieniem truskawkowym.
Nienawidzę: wątróbki, sprzątania (zmywanie - ohyda!), ludzi bez poczucia humoru, myślenia i Sailor Moon (i tu się wiele osób może do mnie zrazić, ale jak się mieszka pod jednym dachem z sailormaniaczką, to po pewnym czasie ma się serdecznie dość).
Charakterystyka: mam długie, ciemne włosy i szarozielone oczy. Jestem bardzo uparta, roztargniona i niecierpliwa. Niektórzy mówią nawet, że w głowie poprzekręcało mi się kilka klepek, ale mam za to duże poczucie humoru i zawsze można na mnie polegać. Ostatecznie chyba nie jest tak źle... Czekam na listy od wszystkich otaku. Niezależnie od płci, wieku, koloru skóry i takich tam.
Adres: ul. Jesionowa 4/5, 91-363 Łódź.

Nazywam się **Iwona**, urodziłam się 13 listopada 1984 roku i jestem zodiakalnym Skorpionem. Mój ulubiony kolor, to różowy i biały, ulubiony przedmiot - plastyka, ulubiona potrawa - ciastka i lody. Jestem bardzo podobna do Bunny (z charakteru). Uwielbiam zwierzęta (mam w domu kota - Lunę) no i oczywiście Sailor Moon. Zbieram wszystko, co tego dotyczy, moja ulubiona czarodziejka to Bunny. Bardzo zależy mi na kontakcie z fanami Sailor Moon. Adres: Iwona Głębicka ul. Bonifraterska 15/65, 00-203 Warszawa.

Dawid Szajda
Pseudonim: Czarny
Dat urodzin: 16 marca 82
Ulubiony kolor: czarny i biały
Ulubiona czarodziejka: Sailor Neptun
Ulubione anime: Gunsmith Cats
Ulubiona gra: Tekken 2, Soul Blade 2
Hobby: koszykówka, przerysowywanie postaci z mang i anime (z czego się da) - głównie dziewczyn.
Charakterystyka: jestem idealistą. Słucham muzyki soul i dance. Uwielbiam marzyć i kopiować babki. Lubię spacerować i spędzać wolny czas na salonie gier.
Adres: ul. Wilkońskiego 7/23, 88-160 Janikowo, woj. bydgoskie.

Ewelina Surmacz
Wiek: 14 lat
Data urodzenia: 10.01.84
Znak zodiaku: Koziorożec
Planeta: Saturn
Waga: 42 kg
Wzrost: 164 cm
Ulubiony kolor: czarny
Ulubiona potrawa: pizza, uwielbiam wiśnie, zwłaszcza w kompocie.
Grupa krwi: B
Hobby: uwielbiam jeść (nie widać tego po mojej figurze), gry komputerowe, oglądać westerny i oczywiście mangę i anime.
Charakterystyka: jestem szatynką o zielonych oczach. Jestem zawsze wesołą i rozrywkową istotką. Czasami bywam złośliwa i uparta. Straszna ze mnie optymistka, nie zapominam o czasie wolnym i stosunkach koleżeńskich. Lubię czytać L.M. Mantgomery i chodzić na dyskoteki.
Adres: ul. Zamkowa 2/5, 35-032 Rzeszów.

Katarzyna Teichman (Usagi Tsukino)
Wiek: 13 lat
Ulubiona potrawa: lody, ciastka, inne słodycze
Ulubiony kamień: rubin, perła
Ulubiony kolor: różowy i biały
Ulubiony przedmiot: technika
Przezwisko: Bunny, makówka, pusta pałka
Znak zodiaku: Rak
Charakterystyka: jestem podobna do Usagi (w zasadzie niczym się nie różnimy). Nie uczę się najlepiej, lubię czytac komiksy, jeść i spać. Uwielbiam Sailor Moon!
Adres: ul. Rejtana 22/53, 35-310 Rzeszów z dopiskiem: Bunny

Ula Sroka
Urodzona: 14.10.1988
Ksywka: Sroczka
Wzrost: 1 metr i ??? centymetrów
Oczy: piwne (noszę okulary)
Włosy: do ramion, czarne
Ulubiony przedmiot: nowy numer Kawaii
Ulubiony kolor: różowy, zielony pastelowy
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon, Tenchi Muyo, Urusei Yatsura
Charakterystyka: rysuje mangowo, otaku.
Adres: ul. Stolarska 7, 53-205 Wrocław

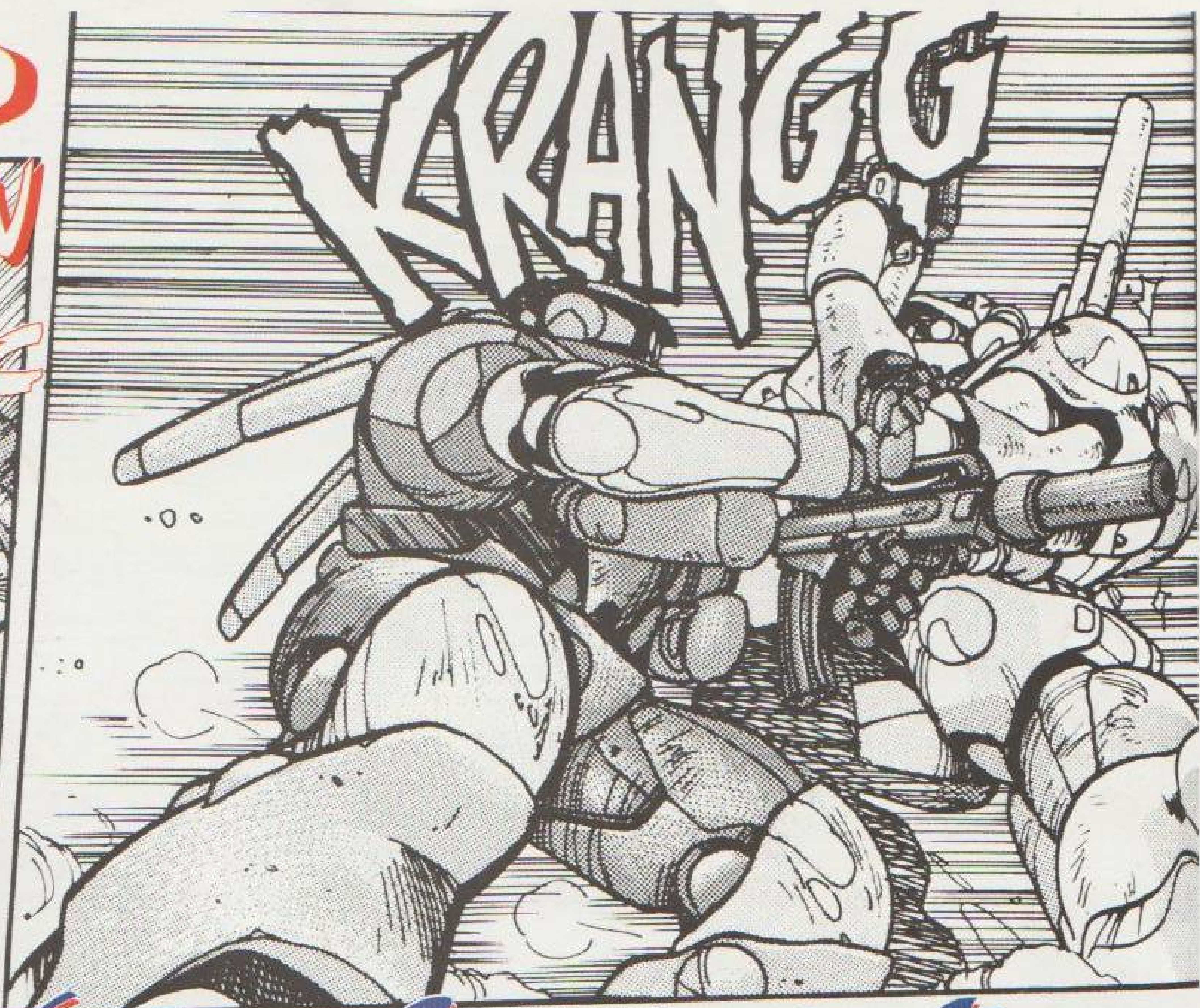
Wielozadaniowy biorobot nowej generacji
Typ: CBX-010
Nazwa cywilna: **Paweł „Quake" Lech**
Charakterystyka: kudły blond, różnokolorowe patrzałki, mangofil, animefil, militarysta, modelarz, muzyk, ciuchofil, gracz, kucharz, sprzątaczka, kochanek, majster i ninja w jednym, IQ=220. Potencjał umysłowy wykorzystany w 98 procentach, spec od spraw parapsychologicznych. Best aktor/film: Toshiro Mifune, Clint Eastwood/ Siedmiu Samurajów, Mortal Kombat, Best manga/anime: Gunsmith Cats, GITS, Akira, Best serial: X-Files, Tenchi Muyo, Urotsuki Doji...
Adres: ul. K. Wielkiego 25, 59-704 Bolesławiec.

Kamila Janowicz
Data urodzin: 30.04.1984
Znak zodiaku: Byk
Ulubiony przedmiot: plastyka, chemia, nie znoszę wychowania fizycznego.
Ulubiony kolor: czarny, biały, różowy.
Ulubiona potrawa: słodycze!
Dewiza: „odrzuć podszepty przeznaczenia, jest wybór - z niego tkaj marzenia"
Charakterystyka: jestem typem samotnika, wszyscy moi znajomi mówią, że jestem dziwna. Jestem marzycielką, lubię samotne spacery, rozgwieździone niebo itp. Nawiążę kontakt z wielkimi fanami Sailor Moon, mile widziane zdjęcie, rysunek, znaczek zwrotny.
Adres: ul. Kamienna 9/4, 66-200 Świebodzin

100 STRON

CZERWIEC

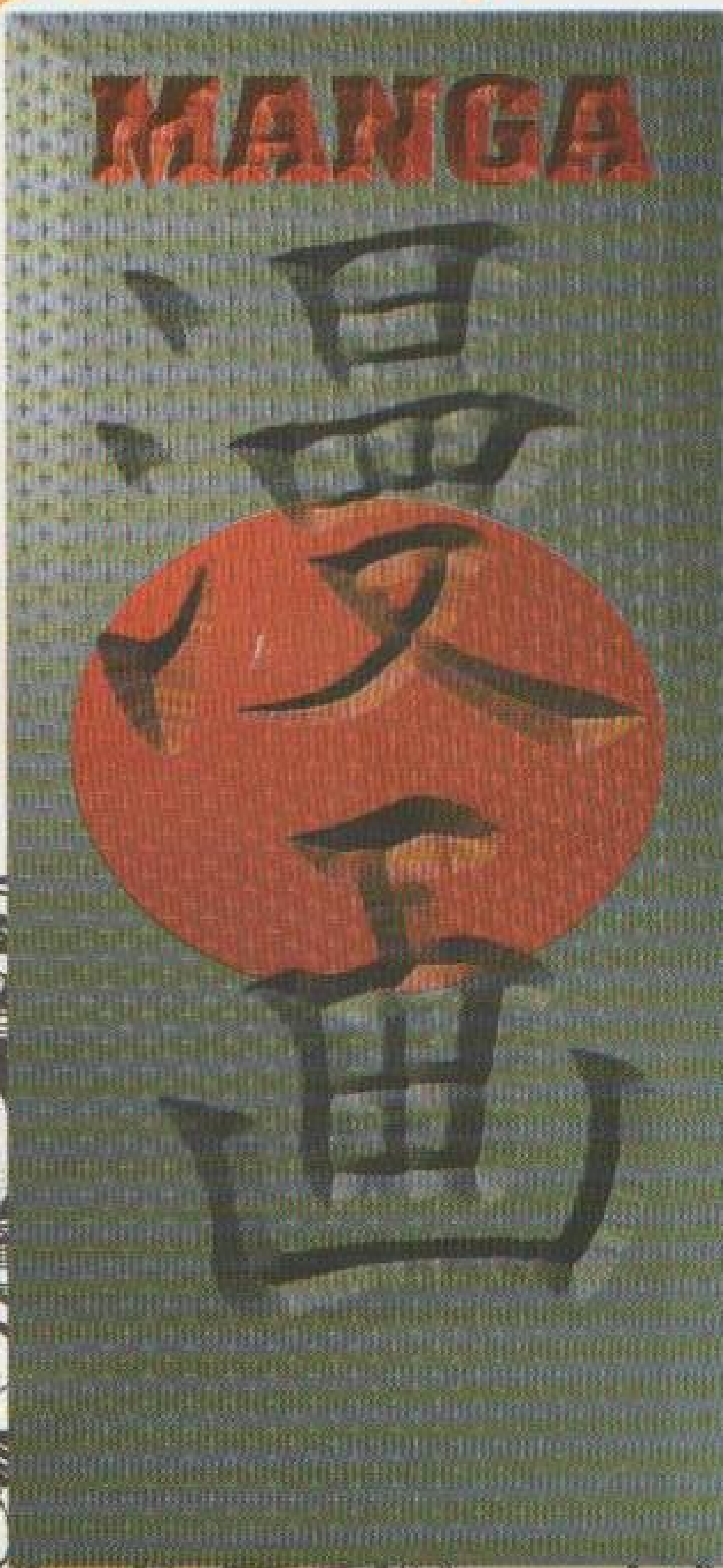




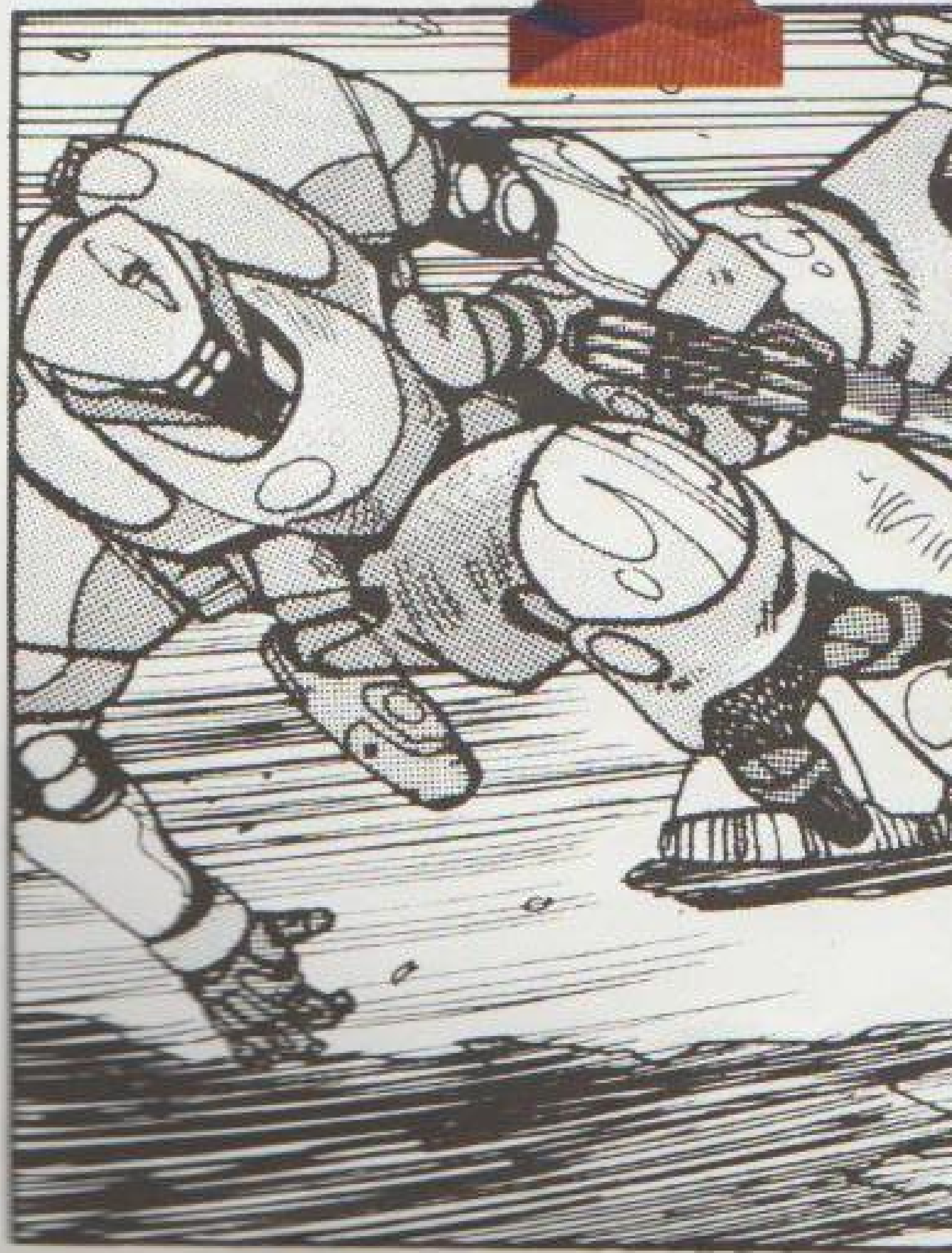
MASAMUNE SHIROW

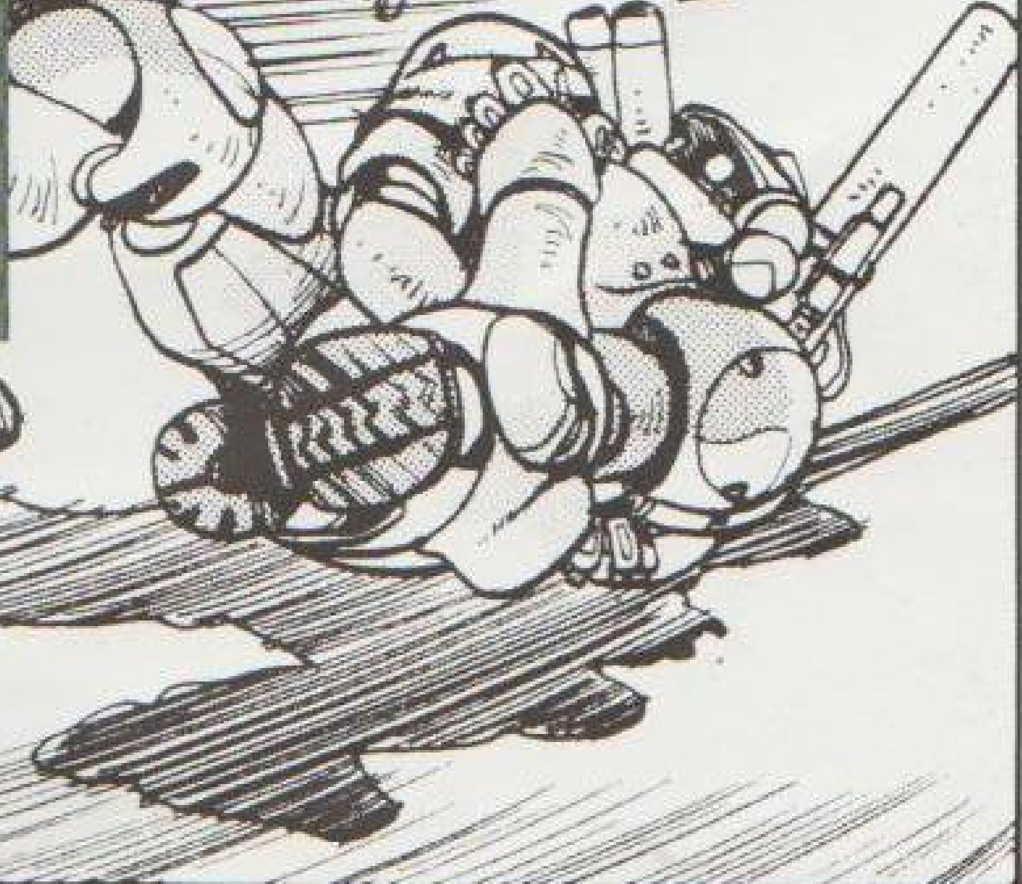
Appleseed

część 2



TOP



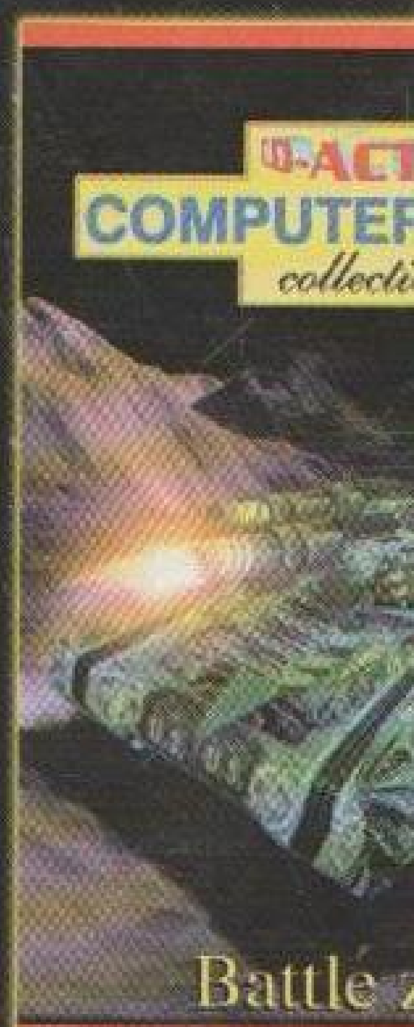


UWAGA KONKURS!

DO WYGRANIA:

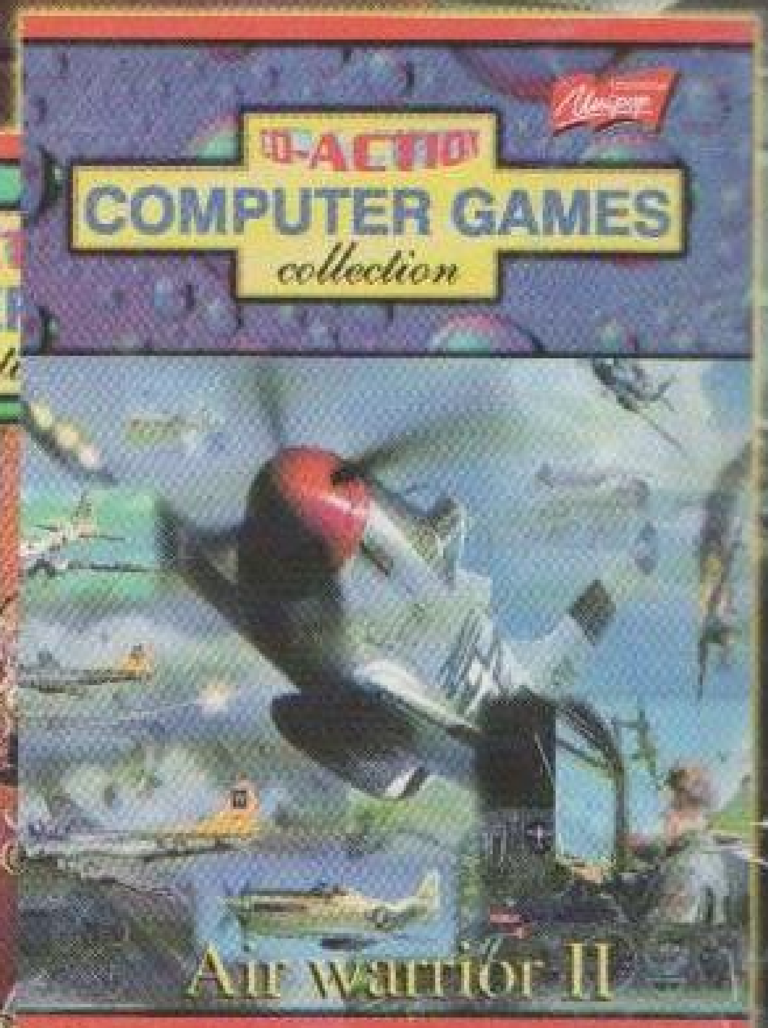
- multimedialne komputery
- karty graficzne z chipsetem Riva 128, VooDoo 2
- 10 rocznych prenumerat CD-ACTION
- komplety zeszytów UNIPAP Strzegom

Wystarczy, że wytniesz kupon konkursowy znajdujący się na odładce CD-ACTION (numery od czerwca do października) oraz 5 kuponów konkursowych znajdujących się na zeszytach UNIPAPU Strzegom (okładki zeszytów prezentujemy obok). Komplet kuponów (5+1) wyślij na adres:
S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o.
58-150 Strzegom ul. Leśna 1, z dopiskiem "Graj z naszymi zeszytami". Termin nadsyłania kuponów konkursowych upływa 15 listopada 1998 r. Losowanie nagród odbędzie się 11 grudnia 1998 r. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w grudniowych numerach CD-ACTION, ACTION PLUS, KAWAII, PC SHAREWARE.

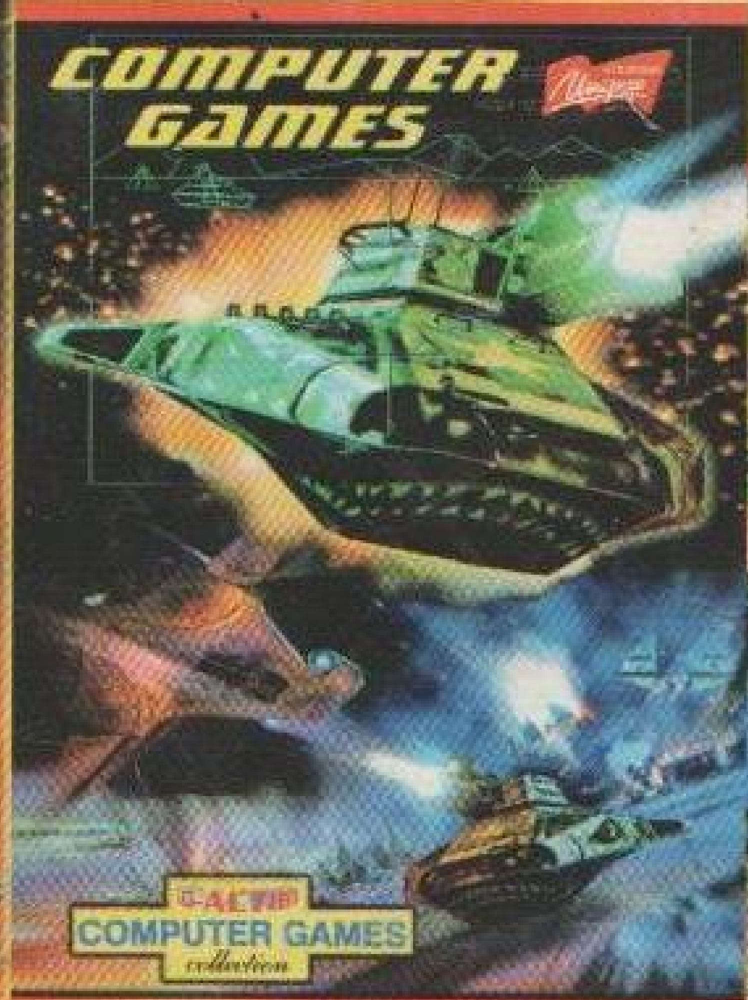


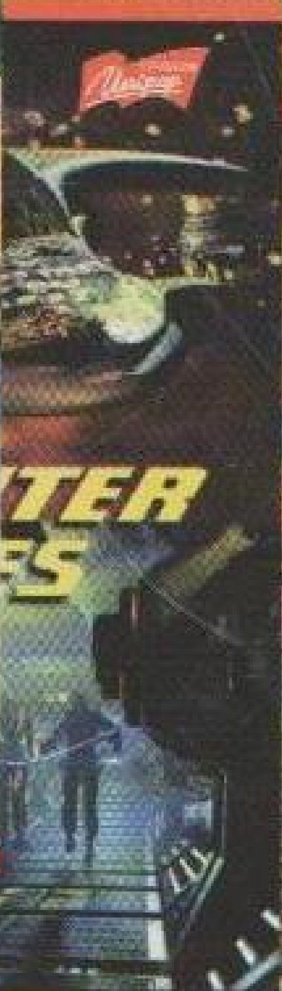






zeszyty 60 kart.



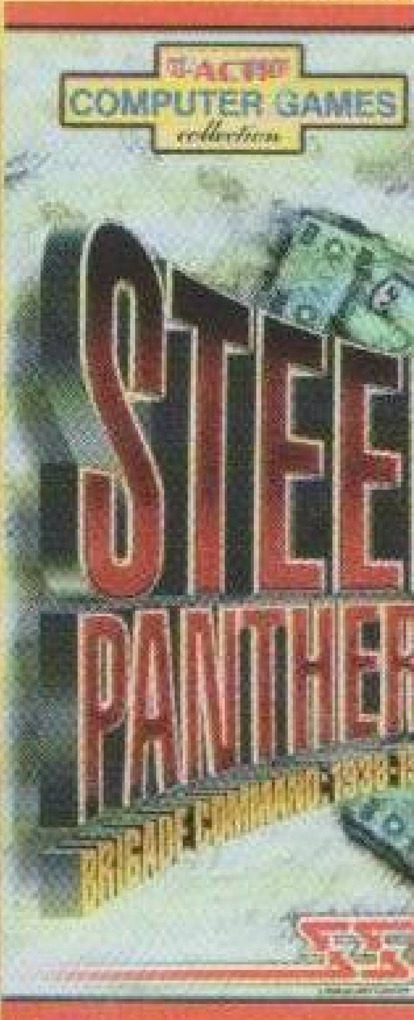


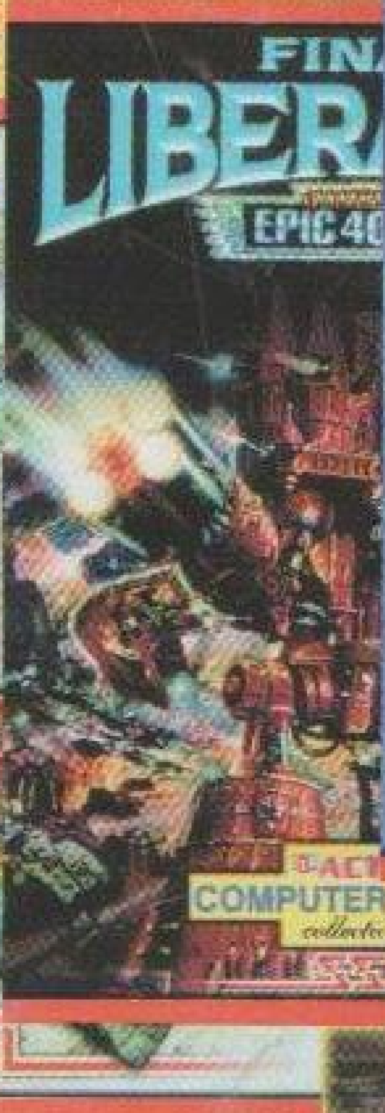




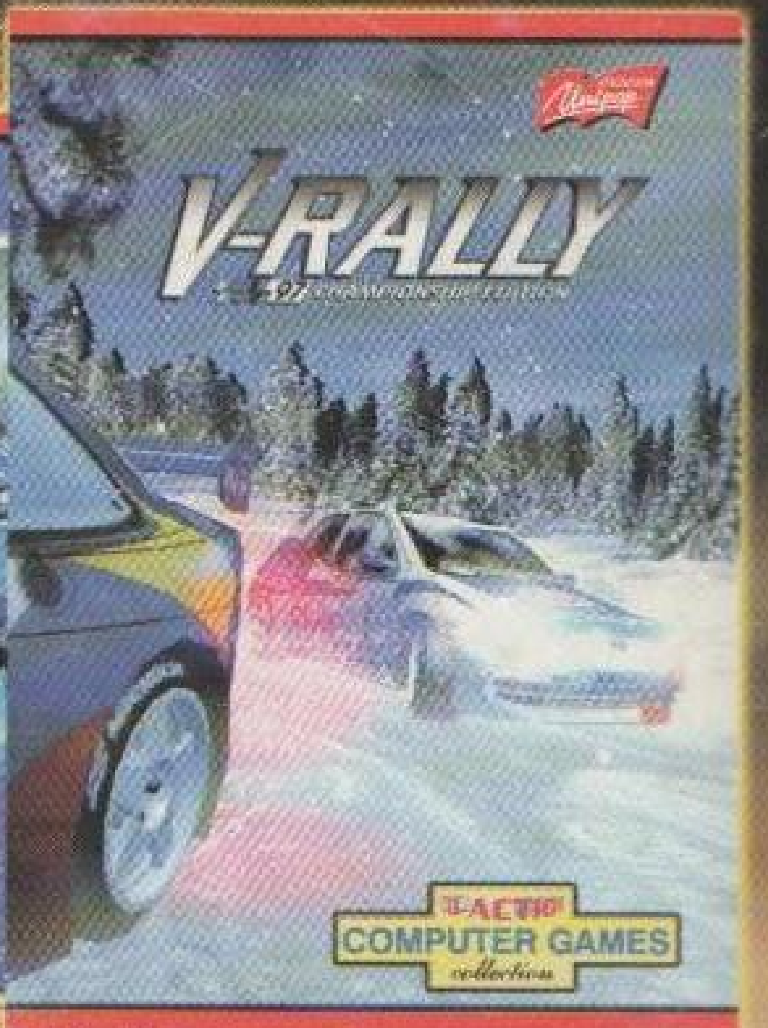


zeszyty 32 kart.









zeszyty 80 kart.